Tokuma Intermedia Mook

MSX・FAN アミューズメント・シリーズ MSX

GAME CRUSADERS
ゲーム十字軍 Vol.1



ウルティマIV特大マップ付

MSXゲーマーへ贈る バイブル

掲載ゲーム：イース／イースII／ハイドライド3／ドラゴンクエストII／シャロム／抜忍伝説／激突ペナントレース／蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン／信長の野望・全国版／三国志／大戦略／軍人将棋などなどなど。アダルトソフトなんかも盛りだくさんだ！

KONAMI



MSX2対応 3.5"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付 9,800円
PC8801(SR以降)対応 5"2D(ディスク5枚組) FM音源対応(ステレオ) 8,800円
同時発売

© KONAMI 1988

なつかしのあのゲーム、このゲームがパックで新登場！
KONAMI GAME COLLECTION

Vol.1 アクションシリーズ(2枚組)	Vol.2 スポーツシリーズ1
魔城伝説	コナミのボクシング
けっきょく南極大冒険	コナミのテニス
イー・アル・カンフー	ビデオハスラー
イーガー皇帝の逆襲	ハイパーオリンピックⅠ
王家の谷(ディスクバージョン)	ハイパースポーツⅡ

コナミ・ゲームコレクションVol.1.Vol.2
MSX2対応 3.5"2DD(ディスク版) 各4,800円 11月16日発売
★ひきつづき、Vol.3・Vol.4もでるよ！楽しみに待っててネ。

© KONAMI 1988
コナミの占いセンセーション™



手相占い 西洋占星術 血液型相性占い おみくじ

12月3日発売

MSX2対応 3.5"2DD(ディスク版) 4,800円

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区	関西地区	北海道地区	東北地区
本社:03-262-9110	大阪:06-334-0399	札幌:011-851-3000	青森:0177-22-5731 秋田:0188-24-7000

北陸地区	四国地区	九州地区
新潟:025-229-1141	愛媛-松山:0899-33-3399	福岡-天神:092-715-8200 福岡-大牟田:0944-55-4444 鹿児島-志布志:0994-72-0606

コナミ株式会社
本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

●MSXマークはアスキーの商標です。



ごあいさつ

立ち読みの人はまずここを読んでね。えっ、もう買った、そりゃ儲かった(しゃれです)。さて本書の効能は？
①Mファンを読んだことのない方は、本書でMSXの現在を楽しみ未来はMファンで楽しめます。②最近Mファンを買い始めた方はバックナンバーを手に入れられないので、本書の今までにMファンに載った名作記事で楽しめます。③Mファンを創刊号からすべて持っているという方はMファンに載ったことのないオリジナル記事で楽しめます。百字軍のイベント用プログラムとか、エッチゲームの未公開写真とか。ウルティマⅣ大マップ+激ペナ大会参加チームデータのポスターもすごいよ。

本書の内容は主に月刊MSX・FAN '87年4月号～'88年10月号「ゲーム十字軍」の再録です。

GAME INDEX

色別ジャンル

■………アクション　■………ロールプレイング　■………アドベンチャー
■………シミュレーション　■………アダルト　■………そのほか

本書の内容についてのお問い合わせは休日をのぞく月曜～金曜の、午後4時～6時の間、03-431-1627で受け付けています。またゲームの解法やヒントはいっさいお答えしていません。

CONTENTS

こんなゲームがきっと今後活躍するだろうという予想です

超最新情報

AVGの冬だね！

どういうわけか今年(1988年)の冬はアドベンチャーゲームの新作が目白押しである。

こういうゲームは十字軍においてはQ＆Aをやるぐらいしかないんだけど、もっとおもしろいコーナーを作れないだろうか？

思いついた。アドベンチャーゲームはストーリーがあるに決まってる。そのストーリーの欠陥や矛盾をみんなで発見して追及するというのはどうだろうか。コーナータイトルは例によって未定。仮題として「不自然なこと発見」係としておこう。ゲームストーリーに欠陥、矛盾、不自然なことを発見したら、Mファンの十字軍あてに投書してほしい。住所はP146にある。

ではそれぞれのストーリーを紹介しよう。

サイオブレード

T&Eソフト→052-773-7770　'88年12月上旬発売予定　MSX2専用(要VRAM128K)　ディスク版　8800円

核戦争が起きたが、わずかに南半球に住む人々は生き残り、何年かあとに統一政府ができた。政府は汚染されて復興のめどが立たない地球よりも、もっと安全な星、木星に移り住む方針を打ち出した。木星の居住コロニーは、快適なものだった。やがて木星の居住コロニーも人員オーバーになることを予測した政府は、太陽系外まで範囲を広げ、人類が適応できるような惑星を探すため、宇宙産業に莫大な金を投資した。

西暦2031年に木星基地を発進した無人宇宙船が地球から約6光年離れたバーナード星系に地球型の惑星を発見し、その映像を政府のもとへ届けたのは2083年初頭であった。すぐに有人宇宙船が用意され優秀な科学者の夫妻が乗りこみバーナード星系第3惑星に向かった。第3惑星の調査を終えて帰還の途中、冥王星から200億キロの地点で宇宙船のコンピュータに異変が起きた。突然航路をはずして政府にメッセージを送ってきたのだ。「最深心理層に未確認回路侵入。ニューロ・サーキット破損……」。政府は救助員8人を乗せた高速救助挺を派遣した。

といったところでゲームが始まるらしい。モロSFといった設定なので、そっち方面にくわしい人は科学的考証なんかをするどくつくといいんじゃないかな。そうそうもう不自然なこと発見しちゃった。木星って住みやすいんですか？木星の衛星ならともかく、あんなにG(引力)がきつくてどろどろのところがねぇ。



↑登場人物の一部。西暦2100年代はツメ襟がトレンドなのかな



↑こちらは黒人3人衆。機械を真剣に見ているせいか目が怖い

有名人からのお祝い①　欄外にも無駄なことは書いてないので見逃さないでほしい。9ページまでの欄外は各界の有名人からお祝いの言葉を載せた。そうだ、わたしからも祝福の言葉をこの本に。ああ疲れた！(十字軍のボス・10月25日で23歳)

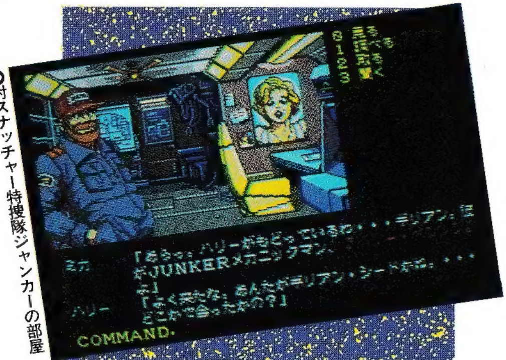
スナッチャー

コナミ→03-264-5678 '88年11月26日発売予定 MSX2専用(要VRAM128K) ディスク+専用サウンドカートリッジ 9800円

西暦1991年6月6日にモスクワから漏洩(ろうえい)した細菌兵器のため、ユーラシア大陸の約80%の生物が死滅。無人となったシベリアをはさみ、世界の勢力はNATO軍と中国軍に2分された。2006年8月24日、第3次世界大戦が勃発し翌年の2月14日、NATO軍が大勝して終わった。中国難民は日本に移民してきて、多くはネオ・コウベ・シティに住みついた。この街はコンピュータが市民を管理していたが、未登録の市民も半分いて、差別問題などで街は退廃していた。

この街が舞台。突然現れて人類の脅威となった、人間そっくりに化ける無機体のバイオロイド「スナッチャー」に立ち向かうのが目的だ。

このゲームも科学的考証をやってみたら?



➡対スナッチャー特捜隊ジャンカーの部屋

めぞん一刻 完結篇

マイクロキャビン→0593-51-6482 発売中 MSX2専用(要VRAM128K) ROM版 7800円

一刻館の下宿人の五代は、長いあいだ管理人の響子さんを想い続けていた。でも響子さんの心の中には、先立たれてしまった夫の惣一郎さんが今でも生き続けている。いなくなった人とじゃ勝負にならないけど、五代の気持ちもおさまらない。就職も決まったことだし今日こそプロポーズしようと思っているんだけど……。

ご存知のストーリーだ。このゲームに関してはより深くのめりこんでいる、めぞんマニアの方にご意見をうかがいたい。



⬅花をあげたら機嫌よく微笑んでくれた

琥珀色の遺言

リバーヒルソフト→092-771-0328 '88年12月上旬発売予定 MSX2専用(要VRAM128K) ディスク版 9800円

J.B.ハロルドシリーズに次ぐ新シリーズは、藤堂龍之助という名の探偵が主人公で、西暦1920年代がゲームの舞台だ。

琥珀館の当主、影谷悦太郎が毒殺され死神のタロットカードが発見される。どうやらタロットカードに事件の鍵があるらしい。

探偵ものは推理の矛盾をつこう。だいたんに探偵自身を犯人とするような推理をしてみたら。

有名人からのお祝い② くやしいよう。だって相手は激ペナマシン連れてくるんだもん。えっ違う。ああ、やっぱりくやしいよう。まさかウォッチモードでも負けるとは。また違う。そうですか、単行本化ね。よかったね。(FFBのボス)

大作シューティング2つ

またまた冬はシューティングの季節でもあるらしい。それも元祖とでもいうべきものと、もっとも新しいタイプのものが登場するとは。

この2つのゲームには隠しコマンドが期待される。でもパワーアップとか面セレクトはともかく無敵なんてのはやめてほしいね。まったくやる気がなくなるもんね。

ではだいたいの内容を紹介しよう。

ゼビウス

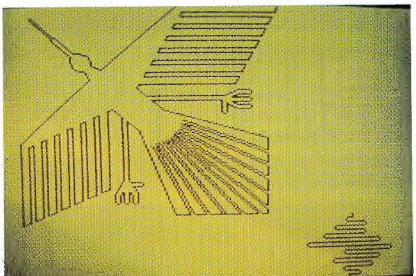
ナムコ→03-756-7651　'88年12月発売予定　MSX2専用(要VRAM128K)　ROM版　価格未定

縦スクロールシューティングゲーム。地上攻撃と空中攻撃の武器2種がある。背景やキャラクタのグラフィックがメタリックな色彩で、未来チックなふんいきがあり、バックストーリーもあってかなりSFっぽい感じがする。

MSX版には従来のゼビウスであるミッション1と、新しいゲームのミッション2が入り、どちらかを選択できるようになっている。



敵の要塞、アンドア・ジェネシス。ところで今回もファミコン版のように無敵コマンドがあるのでしょうか？



ほうら、ファミコン版にはなかったナスカの地上絵だよ〜



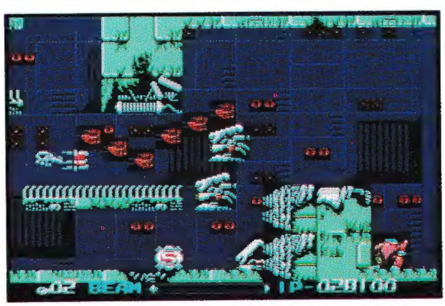
キャラクタのグラフィックの一部。MSX2買ってよかったと涙する？

R-TYPE

アイレム→06-535-4888　'88年10月発売予定　MSX用(要RAM8K)　ROM版　7300円

グラディウスから始まった横スクロールシューティングゲームの新しい波、その究極の形がR-TYPEだ。魅力的なパワーアップとグロテスクな敵キャラの数々。そして人間の破壊願望を満たすゲーム性。ゲームセンターのこのゲームのまわりにはつねに人だかりがしていた。

そのゲームがMSXに移植されたわけだが、細かいとこはおいといて、プレイした感じはまさにR-TYPEそのもの。しかもMSX1で遊べるというのは衝撃的だろう。



PCエンジンにはいろいろウル技があったけどMSXは？

有名人からのお祝い③　おめえ、スケベなくせに本なんか出しやがって。えっもう録音されてる。えっえっとー、わたしもやっぱり「おはなしこんにちわっ」を1冊の本にしたいなって。十字軍を見習いたいなって。おしまいだよっ。(パボ談)

パズルゲームの地位復権

長いあいだ眠っていた「パズルゲームを解きたいようという願望」が目をさました人が増えつつある。もちろんこのゲームのせいである。

ロードランナーがあまり見かけられなくなっていらい、もうパズルゲームは死んでしまったかのように思われていた。だが、やっぱりコナミが作ると違う。このゲームで徹夜して遅刻した人は全国に100万人はいる。かな？

エルギーザの封印

コナミ・03-264-5678　発売中　MSX用(要RAM8K)・MSX2専用(要VRAM64K)　ROM版　5800円

ピラミッドの中でソウルストーン(魂の石)を集めるのが目的。数々のワナがしかけられている迷路のようなステージが60もある。敵をよけながら、落ちている石や敵の体などを使って、取れそうにないような位置にあるソウルストーンを取り、出口から脱出する。全面クリアしたら今度はステージエディットで楽しめる。

ウル技が発見されたので、発表しよう。

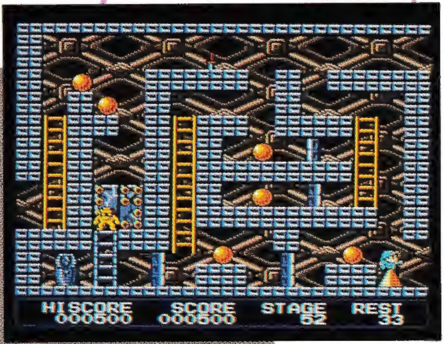
●ミュージック＋パズルステージ発見

下の写真のようにある場所でジャンプすると小さなピラミッドが出る。すこし待つと穴が開くので、そうなったらカーソルキーの下を押すとそれぞれのステージに行ける。

ミュージックステージは7面にあり、エルギーザに出てくる音楽をすべて楽しめる。パズルステージは20面や52面にあり、25分割パズルが楽しめる。これをクリアすると残り人数が1人増える。どちらもまだまだ隠れているようだ。



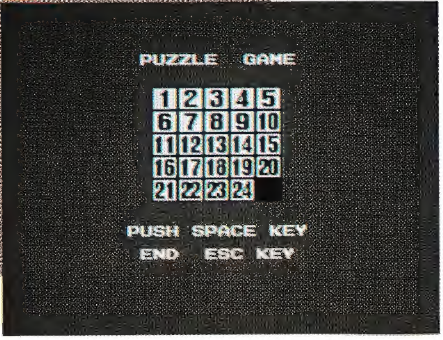
↑7面は写真の左上のすみ。ほかの面にもありそうね



↑こちらは52面。右下のすみでジャンプしているのだ



↑SCCのよい音が飽きるまで聞けます。ああ〜、極楽極楽



↑これはパズルを解いたところ。最初はぐちゃぐちゃになってる

有名人からのお祝い④　私は自他ともに認めるゲーマーだ。このような本は攻略の手引になってよろしい。だが、わたしを参加させなかったのは許しがたい。完封寸前の香田を鹿取にかえてサヨナラ負けしたときより不愉快だ。（糸井重里）

十字軍 懐かしのあのショット



11月号

北田順子ちゃんは大阪の女の子。Mファンのイメージギャルということで、初仕事は十字軍のトビラに看護婦姿で登場したのでした。'87年12月号まで連続でいろいろな制服を着て登場しました。ところが、12月号のアシュギーネの特集で使った人形の評判がよく、つぎの'88年1月号の十字軍付録にも人形を起用することになったのです。まあ、こうなると編集者のツネで新しいことのほうがおもしろい。そのまま2月号以降も人形になってしまったのです。ファンだった人ごめんなさい。



未公開セーラー服PHOTO

北田順子ちゃん



'87年9月号



10月号

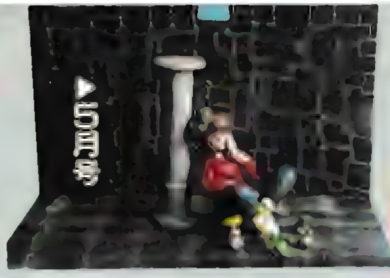


12月号

いいわけ① カメラマン、スタイリスト(洋服を持ってくる)の人、ヘア&メイクの人、スタジオのスケジュールを調節しなくちゃいけない。しかも彼女は大阪の人でさらに高校生。休日しか働けません。人形を作ってくれた堀川浩司さんは……。

堀川浩司センセイ

と人形になったのですが、これも8月まで。9月からはさらに新展開しました。











今までの十字軍でいちばんものすごかったことといえば、このゲームの記事でしょう。何しろ笑えるようなことが、出てくる出てくる。何の意味もなくやけにキレイな魚の絵がでるし―。ウル技などくわしい内容はP110へ……。

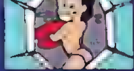
軍人将棋

いいわけ② 千葉の人で「こういうの作ってね」というと綺麗に間際に持ってきてくれるし、撮影もカメラマンひとりでできるし、楽なほうに流れてしまったわけです。でもでも読者の希望が多ければ、女の子のトビラを復活してもいいけど……

人気5大ゲーム

ウル技・Q&A大全集





このマークの記事はウル技です。隠しコマンドや、秘密パワーアップなんかね。

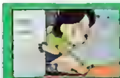


このマークの記事はQ&Aです。困ったことの相談形式で攻略法をお教えします。

何が5大人気か？　このコーナーはMファンの'88年1月〜9月までにウル技やQ&Aが数多く載ったゲームを5つ選んだわけだ。ほかのゲームのファンの子には申し訳ない。で、ほかのゲームのウル技+Q&AはP109からだよ。

イース

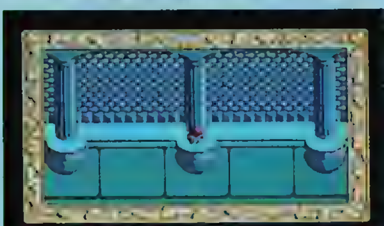
RPGです。敵をたくさんやっつけて成長して謎を解いて、あっそーてっかぁ!



ダームの塔関係まとめてめんどうみようか!

Q ダームの塔の11F・Iが、どうしてもクリアできません。どの回廊の柱を壊せばいいのでしょうか。また、その柱の壊し方も教えてください。

A ダームの塔11F・Iは、歩くたびにダメージを受けてしまうね。このフロアの中ほどにあるドアに入ると、ひとりの老人がいるんだ。そこで、彼に「回廊の柱を壊せば、ダメージを受けなくてすむ」という情報を聞ける。さっそく、10Fと11F・Iをつなぐ回廊に戻って、ハンマーでたたくと、1本だけ違う音がする柱があるはず。その柱をたたき壊せばいい。



↑ここの柱をたたいてもムダ。回廊の意味を考えてみて

Q ダームの塔の最上階、ダルク=ファクトの部屋に通じるドアが開きません。ブルーアミュレットがあればいいとは知っているのですが、そのアイテムがある場所もわかりません。

A せっかく、デカキャラ「ヨクレス&オムレガン」を倒しても、ダルク=ファクトの部屋に通じるドアにふれたとたん、体がしびれてしまう。このドアを開けるには、ブルーアミュレットというアイテムが必要なんだ。このアイテムがどこにあるかっていうと、なんと11F・II。ルタ・ジェンマという、牢屋に閉じこめられていた女の子と再会したフロアだね。彼女に会えばブルーアミュレットが手に入るので、それを使えばいいぞ。



↑もうすぐクリアなのに、上に行ったり下に行ったり…

Q ダームの塔の16F、ラドの塔にいる詩人レアを助けるための聖のアイテムというのが見つかりません。

A 詩人レアのいる部屋のドアを開けるには、聖と悪のアイテムが必要なんだ。悪のアイテムというのは、エビルリングのこと。問題の聖のアイテムというのは、ブルーネックレスのことなんだ。ダームの塔の3Fでマスク・オブ・アイズを使うと見つかる部屋で、老人にもらえるはずだね。この2つを組み合わせればいい。



↑このアイテムで、詩人レアからメガネがもらえるのだ

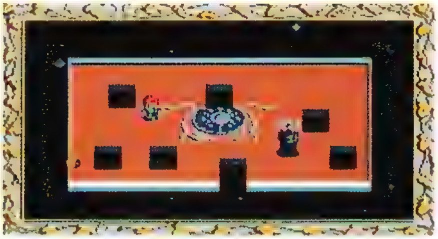
Q イースの小説がでているというウワサを聞きました。本当ですか?

A 本当です。題名は「イース 失われた王国」。作者は松枝蔵人、角川文庫より420円で発売されています。ゲームとはちょっと違ったストーリーです。

イースの小説 上で紹介した文庫本の作者の略歴はヘン! 「生年、経歴ともに不詳。本人は10年前のクリスマス・イブにこの地上に突然出現したと主張しているが、真偽のほどは定かではない」だそうです。あんたは神様仏様か?

これで強敵ダルク＝ファクトもへっちゃらさ

最後の敵ダルク＝ファクトはダメージをあたえると床に穴を開けてしまうのでなかなか倒せずに苦労した人も多いはずだ。しかしあの秘密通路発見アイテムのマスク・オブ・アイズを装備して戦うと、床の穴は半分の大きさしか開かないし、ダルクの姿がいつも見えるようになる。これで穴に囲まれて動けなくなり、死ぬのを待つだけなんて、みじめな思いをする回数は減るはず。



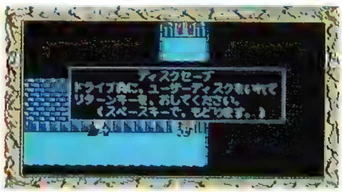
⊙このとおり、よほど考えて戦わないと、すぐ穴だらけになってしまい、身動きできなくなるが……



⊙マスク・オブ・アイズを装備すると、ダルクの姿がずっと見えているし、穴の大きさも半分なので楽だ

ダームの塔・悪魔の回廊楽々クリアの方法だ

ここではみるみる体力が減るのでラーバの部屋まで行くのが精一杯。でも一度セーブしてからロードすると体力が減らない。



⊙ここでセーブしてから、ロードして再開すると、柱を壊しに戻らなくても、廊下で体力が減らないのだ

敵もアドルも壁の中でじたばたのおもしろ技

これもマスク・オブ・アイズの技だけど今度は役に立たないぞ。マスクで扉が現れる場所へ行き装備したら、中に入りマスクを外すだけ。



⊙タイミングを見計らえば敵を埋めることもできる。再びマスクを装備すれば抜けられる

画面をお掃除してくれちゃうマヌケなダルク

ダルク＝ファクトとの戦いをディスクを抜いて始めるとＩＮＳＥＲＴ……と表示され、ディスクを入れても表示は消えない。



⊙戦闘開始後アドルを動かさないでいると、ダルクが動きまわって文字をきれいにお掃除してくれる

家もお店もみんな、町ごと消失する現象発見

町で店や家に出入りするまえにゲームディスクをユーザーディスクに入れ換えておくと、店を家も消失して真っ青になる。



⊙真っ青な画面の中を町の人々が右往左往する気持ち悪い世界。だが、普通に会話することができる

イースミニQ&A　Q……シルバーソードはどこ？　A……廃坑のＢ２Ｆでロダの種を手にいれ、ロダの木（廃坑の近くの大きな木）と話す。そして南のほうにあるもう１本の木と話す。ほーら、これで手に入った。

イースII

て、続編だそうです。これをもってイースの物語は完結するそうです。よかった。

日本ファルコム☎0425(27)4311 MSX2専用(要VRAM128K) ディスク版 7,800円

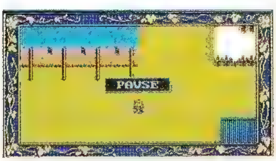
モンスターモード見つけた。いちばんのりだ

〔ESC〕キーでポーズしてから〔T〕〔O〕の順に押してください。するとモンスターやアドルや町の人たちの拡大されたグラフィックといろんな向きのグラフィックが見られるモードになります。こういう技はキーボードをグシャっと押したときに発見されることが多いと思います。

画面の左にいろんな向きのグラフィックが並んでいて、そのなかのひとつが右に拡大表示されます。カーソルの左右で拡大するグラフィックを選ぶことができます。

グラフィックを選ぶとピコピコ音がしてキャラクタが動いているように見えます。カーソルの上下ではバックの明るさを変えられます。真っ白から真っ黒まで変化するので、好きな明るさでキャラを見られるわけです。

いつでも全部のキャラクタを拡大できるわけではなくて、ポーズをかけたときのマップの中に登場するキャラクタたちだけ。近くにいるヤツだけなのです。いろんな場所でためして、キャラクタの細かいトコまで見ちゃいましょう。



←どこでもいいからポーズをかけて…



↑アドルの正面向き。バックは少し明るい感じにしてみました。こうして見るとアドルの顔って目ばっかり！



↑こいつはスタート地点にわりと近いとこにいるモンスター。横向きでバックはいちばん明るくしてみました



↑町の女の子のやはり横向き。バックはいちばん暗くしてみました。この子も目ばっかりの顔してやがる

サウンドモードを発見するのはタイヘンです

神殿の地下水路の中のザコキャラにテレパシーの魔法を使って話しかけると「F３をおしながら、データーディスクをたちあげてみな」といったので一度電源を切ってからやってみました。するとなんと好きなBGMを選んで演奏させられるようになりました。



↑こんなところまでこないとこの情報はもらえないので。でもやり方はごくごくカンタンなのでした

イース(IIじゃないよ)ミニQ&A　Q……ラーバから話を聞いたのにダームの塔13Fで鏡の中に入れません？　A……RODというアイテムがたりません。ですが、そのまえに左の階段から14Fに行っていろいろしてみてください。

意味深長なメッセージが現れる方法を発見！

(Y)と(S)を押しながらプログラムディスクをたちあげましょう。「DEDICATED TO T.OHURA」という英語のメッセージが現れます。



翻訳すると「T. オオウラに捧げる」です

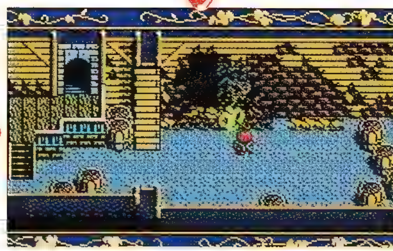
これは便利。経験値とお金無限増殖ポイント

ジラの家の地下室であることをすると、右下の写真の場所へ行けるようになる。ここは魔物が無限に出現するので、ファイアーの魔法を装備して、写真の位置に立ってスペースを押しっぱなしにしよう。MPがあるかぎり、ほぼ無限にお金と経験値が増える。

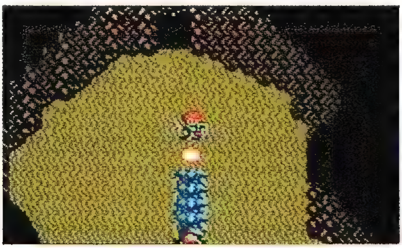
ただし自分が成長するにつれてお金や経験値は少なくなるのであしからず。またこの技はMPの残りにも気をつけながらやらないといけないよ。



ここには何かあると思ったもんだしゃぶったなぶった……。エッチ！



壁が崩れさる。そこに秘密の入口が出現するだったんだったたん

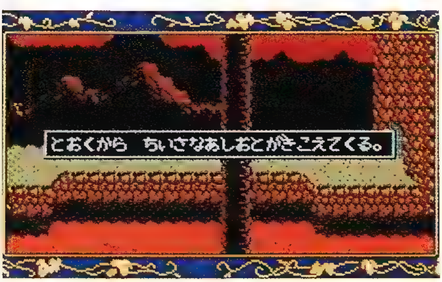


パシパシとここで増殖。場所が微妙に違うとやられることもあり注意

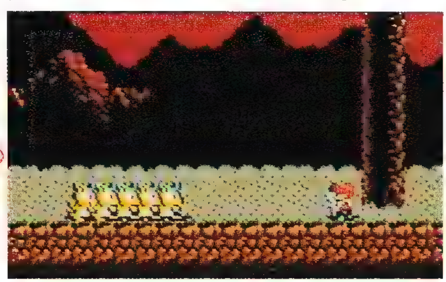
情報ひっさげ聖なる動物ルーがゾロゾロ出現

氷の世界をぬけて溶岩の世界に入る。そこにはまず横に細長い通路がある。そこで邪悪な鈴を使おう。するとどこからともなく、聖なる動物ルーがわき出てきて、チョコマカ動きまわるに違いない。テレパシーの魔法を使うために、こちらもルーに化けよう。そして、話かけてみると意外に重要な情報がもらえるぞ。

この技がなぜおもしろいか！ というと、情報がもらえるからでなく、ルーが何匹もつながって出現するところ。写真をよく見てみよう。何？ つまらない？ ごぺんだざい。



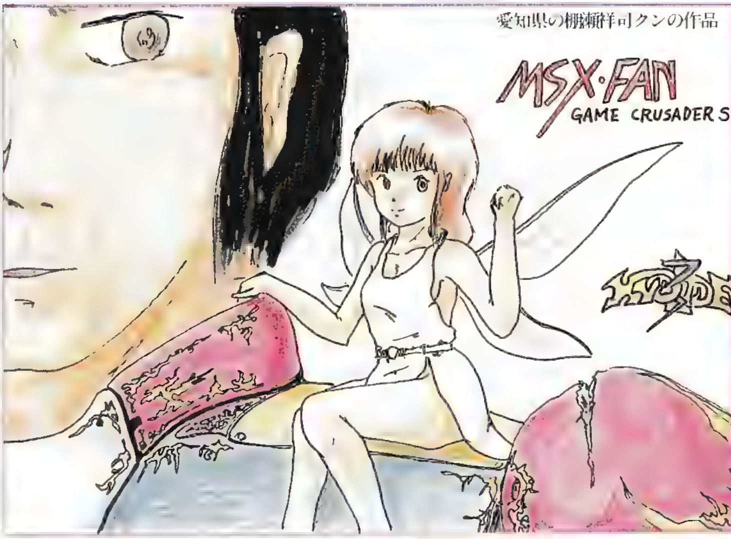
こんな表示に恐怖して、最初は魔物の足音かと思って用心して先へ進んでみたんです。そしたら、ああ、なんと……



現れたのはルーだったのでした。それも何匹もつながっちゃって。やらしい、違った、かわいい！

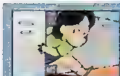
イース(IIじゃないよ)ミニQ&A Q……ダルク＝ファルトが倒せません？ A……人々の話によると黒マントの男が銀製品が人手に渡るのを恐れているらしい。で、じつはその男はダルク＝ファルトなんだ。ということは……。

ハイドライド3



愛知県の棚瀬祥司クンの作品

アクティブRPGだそうです。でも十字軍ではそんなこととは関係なくバンバンウル技を発表しました。数えてみたらじつに50個もあったのです。たいしたもんだ

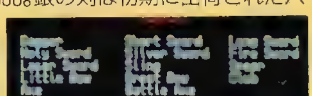


銀の剣が見つかるまで何か月もかかりました

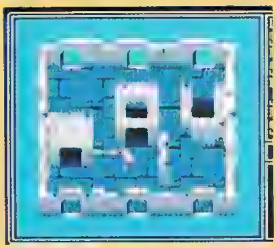
Q ある友人が銀の剣があるで〜といっていましたが、発見できませんでした。本当にあるのでしょうか？　あるなら場所を教えてください。

A この質問は'88年6月号に載ったのだが、担当のFが銀の剣を発見して、その証拠写真を載せることができたのは、なんと9月号だった。なぜそんなに時間がかかったかは欄外で紹介する。

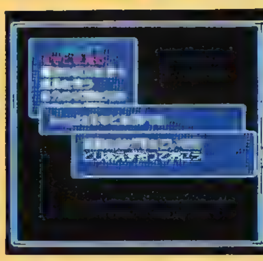
で、以下が銀の剣の情報だ。ある場所……光の剣と同じハーベルの塔113Fエレベーターの中。攻撃力……70。重さ……8000。定価……15000。銀の剣は初期に出荷されたバージョンには入ってないそうだ。



↑このようにエンディングには出てくるのだ



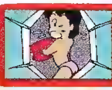
←これが、幻の銀の剣。気持ち光の剣よりも長い気がしませんか？　銀の剣のないバージョンのROMの人もこの写真を見てくらべてみよう。違いがわかると思うよ



→光の剣を選ぶか、あるいは銀の剣でいくか。うーん大問題だなぁ。でも重いし、直接ゲームの攻略には関係ないから、初心者は銀の剣のことを考えないほうがいいよ



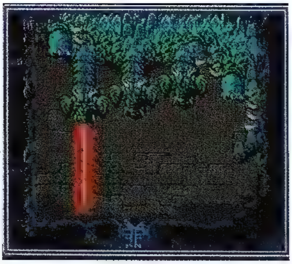
↑3000gの光の剣と8000gの銀の剣を使いこなそう



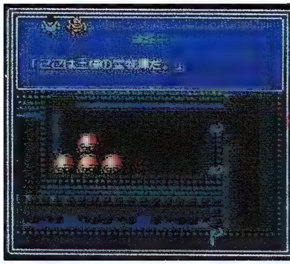
だって……。マッドドラゴン強いんだもん！

ドラゴンを倒して「ドラゴンの牙」を手に入れなければ、王様は宝物庫に入れてくれないよね。でもこの王様のわがままを出しぬく方法があったのだ。

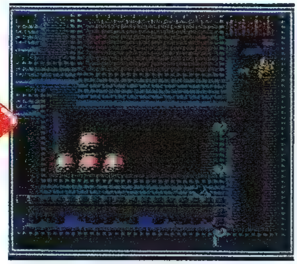
まず、宝物庫の番兵の前まで行き、20時すぎまで待つ。20時をすぎたら番兵に話しかけると、番兵は消えてしまうのだ。安々と宝物を手に入れて、入ったときと同じ要領で出れば、ジムの巻き物はキミのもの！



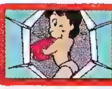
↑こいつがマッドドラゴン。できれば戦わずにすませたい。で、方法があるんです



↑20時までひたすら門番の前待つのだ。夜の8時のことだよね。知ってたか

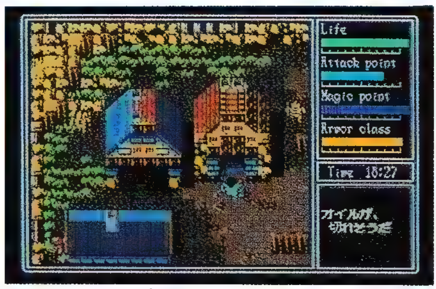


↑20時をすぎたあと門番に話しかけると、ほらいなくなったでしょ！



オイルが半永久的になくならない必殺技だい

オイルがいつまでたってもなくならない技だ。まず、ランプとオイルを手に入れます。そして宿屋の前でランプを使いオイルが切れるまで待つ。「オイルが、切れそうだ」と表示されたらすかさず宿屋に泊まってください。で「その他の機能」でゲームを終わらせ、再スタートさせます。すると、つぎにランプをはずすまでオイルがなくなりません。

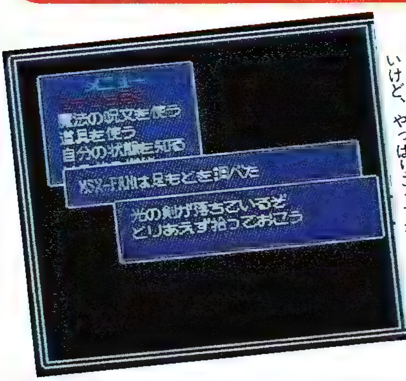


↑画面は地下の街の宿屋の前で、オイルが切れかかっているところだ。ここで宿屋に泊まってしまえばいいんだ。そうするとウヒョヒョヒョということが起きる。なんのこっちゃ

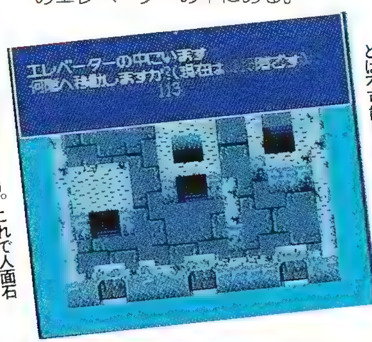


史上最高！光の剣。何と攻撃力が100だ！

エンディング画面でレーザーソードというのを見た人もいるだろう。レーザーソード(光の剣)のある場所はここだ。ハーベルの塔の113階のエレベーターの中にある。



←光の剣の攻撃力は100。これで人面石なんか目じゃないってわけだ。銀の剣もいいけど、やっぱりこっちが実力じゃ上

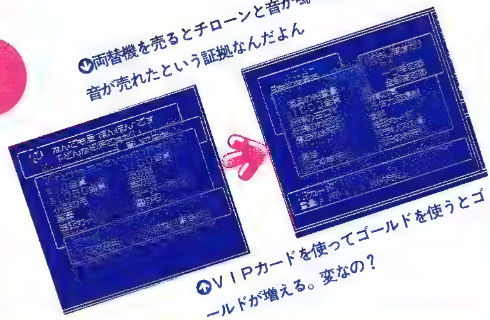


←この階に光の剣が隠されている。全部の階を調べないかぎり見つけ出すことは不可能に違いない

怪情報銀の剣② 「エンディングのスタッフロールでSilver Swordというのがあったんですけど、どこにあるんでしょうか？「銀の剣がハーベルの塔にあるというのを聞きましたが、本当ですか？」などなど。

とても便利なＶＩＰカードをもう持ってる？

両替機は非常に便利だけども、重くてしょうがないと思っている人は多いと思う。そこで思いきって両替機を売ろう。チローンいう音とともにＶＩＰカードというものが手に入る。これを使ってから何度かゴールドを使うと、すべての種類のゴールドが255枚ずつになるはずだ。



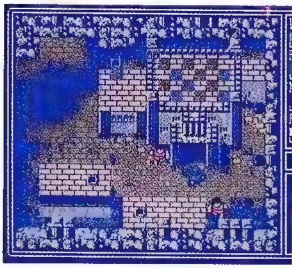
↓両替機を売るとチローンと音が鳴る。この音が売れたという証拠なんだよん

↑ＶＩＰカードを使ってゴールドを使うとゴールドが増える。変なの？

敵を倒さずに経験値をかせぐ方法を発見した

VIPカードによってでも、地道にでもいいから20000ゴールド持っていたら、地下の街のNumber13へ行こう。ゴールドを取られるけどEXPが200も増えます。

20000ゴールド持ってなかったらどうなるかって？　もちろんぶったくりバーなんだから、体力を減らされて、追い出されるだけだから行かないほうがいい。



↑ここがぶったくりバーのNumber13の入口。内部はまさに酒池肉林？



↑このあまい言葉に何度だまされたことか。でも入ってみたいんだよね〜



↑20000ゴールド持っていればていねいに送り出してくれ、ＥＸＰも増える



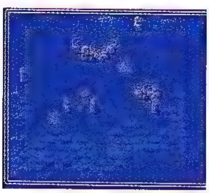
↑ゴールドがないと殴られて放り出されてしまう。すごく世俗的だなぁ

ただより安いものはない。オイルが手に入る

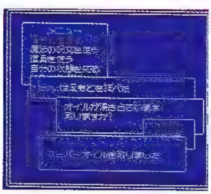
ハーベルの塔の少し下の石で囲まれている場所を探してください。なんとオイルがわいているのです。20時まではただのオイルですが、20時をすぎるとスーパーオイルになるのです。これでオイル代を気にする必要がなくなる！

といっても前のページのオイルがなくならない技をしっていれば、関係ないのだった。

しかし、このゲームは20時に特別な意味があるみたいだなぁ。



←ここが問題の油田なのだ



←ただより安いものはない

高いキャンプ道具を何度も使えるお得な技だ

キャンプ道具を買ったら使ってみよう。そのあとすぐにゲームエンドにする。そしてまた同じキャラクタでゲームを始める。するとあら不思議。キャンプ道具は持ったままなのです。

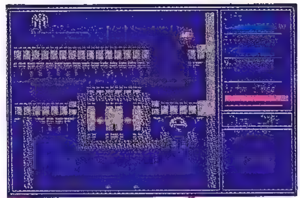


↑キャンプ道具を使って寝る



↑その他の機能でゲーム終了

ハイドライド3にもバグがあったのだーっ！

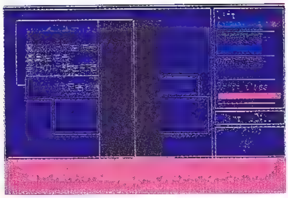


⬅この位置で足もとを見るとMSXが暴れだすのだ

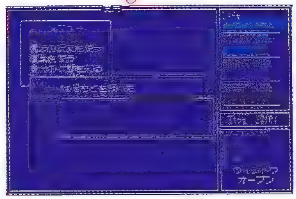
宮殿の3階、コンピューターのある部屋で、歩いていると音の鳴るところの、いちばん左を調べてみよう。突然、いうことを聞かなくなって勝手にとんでしまいます。ほかにもだまりこくって動かなくなったりします。



⬆MSX版でバグった場面。おお、ハイドライド3はバグも互換性があったのか？

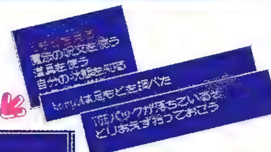


⬆わけがわからなくなりそうなくらいバグってます。たまにはおもしろいかっ？



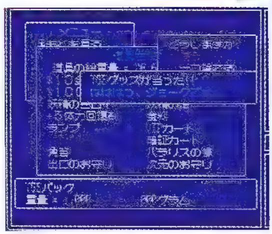
⬆一見おとなしそうに見えますが、じつはこれは大音響を発しているのでした

T&E特製ジョークグッズがもらえる……？



➡大笑いのT＆Eグッズを取ったところ。売れば7710ゴールドになるんだ。かなりおいしい話だよね

ハーベルの塔にはいろいろアイテムがころがっている。その中からこんなものを拾った。46階のどこでもいいから足もとを捜してみよう。ジョークアイテムのT&Eパックが手に入るんだぞ。街で売ると7710ゴールドももらえてしまうのだ。しかも、T&Eパックを使うとT&E SOFTから「T&Eグッズ」がもらえる。というのはジョークだそうです。



⬅使ってみると……？もうT&Eさんたらおちゃめなんだから！こういうのが多いのだよね〜。こんだけのヒット作にこんだけの余裕があるとはね

MSXとMSX2でデータ互換できるのだぜ

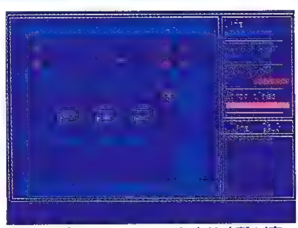
MSX版とMSX2版ではテープデータが互換するのです。友達同士でバージョンの違うゲームが遊べるなんておもしろいと思いません？

終わった人だけできるミュージックモードだ

ゲームで役割のなかった銀行は、エンディングまでいってから同じキャラで再スタートさせると、ミュージックセレクトできる場所になる。

金しばりにあったらカーソルをバシバシだよ

金しばりにあうとしばらく動けなくなりますよね。そんなときにまわりを敵に囲まれたりすると、あっというまに死んでしまうので、カーソルまたはジョイスティックをめっちゃくちゃに動かしてください。普段の4分の1ぐらいの時間で金しばり状態から抜けられます。

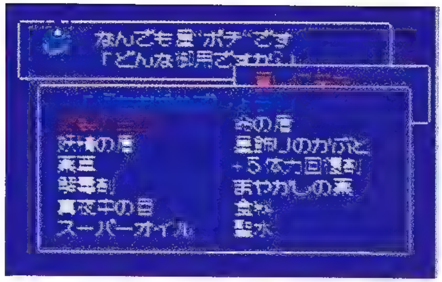


⬆金しばりにあっているときは攻撃が痛い

怪情報銀の剣④　結局、位置や性能などかんじんことは教えてもらえなかった。十字軍で緊急会議（ボス22歳＆F20歳の2人だけど）を開いた結果、夜を徹して銀の剣の捜索が行われることになった。（おおげさはJAROにひっかかるぜ・ボス）

状況に応じて商品を入れかえるなんて……！

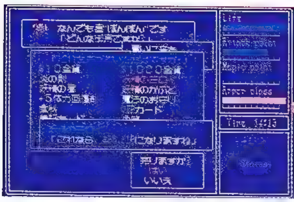
この技は妖精のかぶとがないとできないので、持ってない人は宇宙船に行って持ってこよう。さて宇宙船からめでたく妖精のかぶとを持ち帰ることができたら、おしい気もするけど売ってしまおう。すると天空の街の「なんでもやポチ」の品物がすっかりかわって、見慣れぬものが買えるようになるんだ。

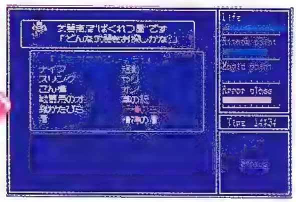


⊙戦士の石、神の十字架、ソーマの杯などがあったはずなのに！

妖精のヨロイを買うにはこうするのが正しい

妖精のヨロイは1コしかないと思っている人は多いだろう。ところが森の街にある武器商店ばくれつ屋でいくつでも手に入れることができるのだ。まず、森の街にある地下ダンジョンから持ちかえった妖精のヨロイを、なんでも屋ばんばんに売っぱらう。そのあとで武器商店ばくれつ屋に行くと妖精のヨロイが売られているので、あとは好きなだけ買えばいいのだ。

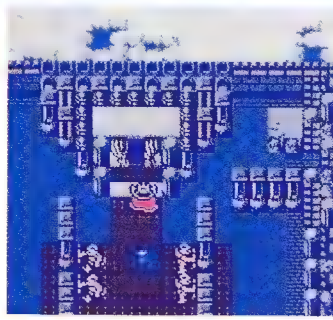

⊙妖精のヨロイをなんでも屋ばんばんに売ってしまえ。そうすれば……


⊙武器商店ばくれつ屋の商品リストをのぞいたところだ。ほら売ってるでしょ

幻覚の魔法で王様も衛兵さんもくーるくーる

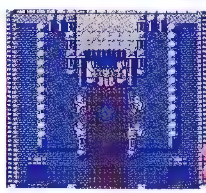
この技は幻覚の魔法が使えないとできません。幻覚の魔法を覚えたら、天空の城など王様がいる場所まで行ってください。つぎに王様に幻覚の魔法をかけます。すると……。

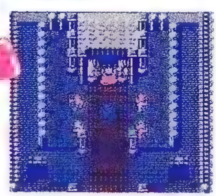
王様や衛兵がくるくるとまるでバレリーナのごとくまわるんです。一見の価値ありだと思いますよ。


⊙写真では止まっているところしか見せられませんがものすごい勢いで回っているのです

もひとつ登場。王様＆衛兵コンビの大ボケ技

あのお、どーしょもない技なんですけれどもいいですか？　王様や衛兵のいるところで、睡眠の魔法を使ってから幻覚の魔法を使いましょう。すると王様や衛兵が、足ぶみを始めます。眠っているはずなのに動きだすとは、夢遊病なのでしょうか。なんてね。


⊙王様も衛兵も眠っているはずなのになぜか足ぶみするんです。ほ～ら、わかるかなかぁ


⊙わかんないだろうなぁ。睡眠の魔法＋幻覚の魔法をかけるとこんなにへんなのになぁ

怪情報銀の剣⑤　犠牲者はハイドライド3担当F。昼は秋葉原界隈の電気屋、ソフト屋をまわり、銀の剣のあるハイドライド3の発見につとめ、夜は買ってきたハイドライド3で銀の剣を捜索しつづけた。（でも起きるのは昼過ぎでしょ・ボス）

フェアリーランドの夕焼けはとても美しい？

デモのとき、ポーズボタンを押すと昼間のように見える画面が赤っぽく夕焼けに見える。フェアリーランドは夕焼けも美しいのだ。やってみようなどとはいわない。



↑ポーズボタンがないとできないけど

「③」や「Ⅲ」っていったい何のことざんしょ!?

名前登録のときに(TAB)キーで「Ⅲ」。(SELECT)キーで「③」といった文字がでます。「③」ってなんでしょう。



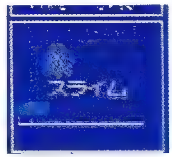
↑これが「③」を出したところ。この文字については謎なのだ

↓こっちは「Ⅲ」。ハイドライドⅢという名前にできます



とっても強い！ ダイヤモンドスライムか？

ジェリーやスライムってレベルがある程度あがってしまうと、ただただじゃまなんだよね。だからジェリーやスライムが現れたら、すかさず恐怖の魔法を2度以上かけて楽しもう。

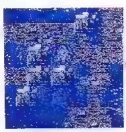


←恐怖の魔法ですごく固くなってしまう

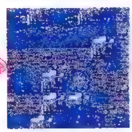
ジェリー殺すにゃ刃物はいらぬ、墓の1つ…

ほーんとにつまんない技で恐縮なんですが、恐縮するぐらいなら、載せなきゃいいんですが、まあこんな技もあったんだなぁということでお許しくださいね。

ジェリーを武器を使わずに殺す方法を発見したので報告します。地下の街の入口でジェリーがくるのを待ち、墓石に十分引きつけてから、墓石に体当たりするとジェリーが消えてしまうのです。



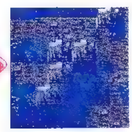
↑墓石に十分に引きつける



↑おもむろに墓石に体あたり



↑墓石がジェリーにあたる



↑ジェリーは消えてしまう

ハーベルの塔のエレベーターでキャンプする

まずキャンプの道具を買い、ハーベルの塔へ行きましょう。そこでエレベーターの中に入りキャンプの道具を使ってみてください。あとはその他の機能を使ってゲームオーバーにしましょう。そして、P24の自殺技で再スタートすると……。ほうらエレベーターから出られなくなってしまったでしょう。あれっ、なんだぁこりゃ。だけど不運にもわなにはまってしまっても移動の魔法さえおぼえていればぬけだせるよ。



↑エレベーターの中でキャンプの道具を使ったところ。このあとに何が起こるのでしょう

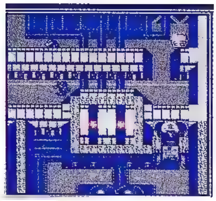


←ほーら。エレベーターから出られなくなっちゃったでしょ。やーいやーい。うれしいのんかっ？

怪情報銀の剣⑥　銀の剣を捜して1週間、何の収穫もないままムダな時間が過ぎていった。すでにハイドライド3は5本を数えたがかんじんの銀の剣は影も形もなく、捜索を打ち切ろうという意見が支配的になってきた。（Fだけそう思ってた）

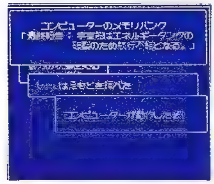
失われた宮殿でちょっとズルできる技なのだ

失われた宮殿の3階でコンピューターを作動させられる場所がほかにもありました。本来ならばコンピューターの前で足もとを調べなければ作動しないのですが、エレベーターを降りて右下のコンピューターが見える位置で足もとを調べると、なぜかコンピューターが作動するのです。ちょっとは楽になったでしょう？



⬆この位置で足もとをしらべるとコンピューターが作動するのだ。ちょっと楽かな

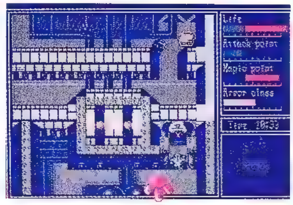
⬇コンピューターが作動したところ。必要な情報を聞いて宇宙船を探そう。まじめだなぁ

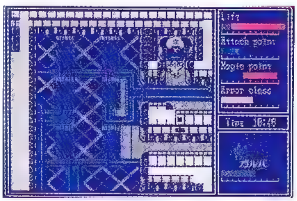


宇宙をさまよわないで宇宙船に乗れたりする

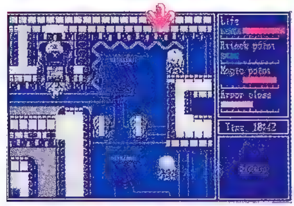
一度宇宙船に行ったけどアイテムが見つからなかった人には朗報です。失われた宮殿のコンピュータールームから直接宇宙船へ行く転送機を発見したのです。コンピューター右側の扉の中にあるのですが、そのまえにコンピューターから必要な情報を聞いておいてください。つぎに、宇宙服を着て扉をくぐりましょう。これで、宇宙船に到着したはずです。

➡画面右のコンピューター横の扉がそれだ。こんなとこにあるなんて





⬆ここからも宮殿に戻れる。でも一方通行で宮殿からはこっちにこれない

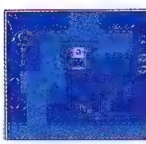


⬆ここと宮殿間をいったりきたりできる。宇宙服が必要ですだすどす

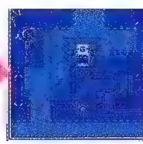
時の扉の2階でほんの少しだけど楽する方法

時の扉の2階から3階へ通じるエレベーターに行くためには6角のタイルのつながった、一歩足を踏みはずせば即死という険しい道を通らなければならないのよね。でも、この危険な6角タイルの道を通らないで直接エレベーターまで行ける抜け道をみつけました。

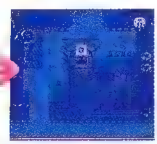
場所は6角タイルの道の手前、3階に行くエレベーターの右上にあります。ほんの少し楽になったでしょ！　ほんの少しだからといってバカにしちゃあいけないよ。



⬆一見行き止まり…



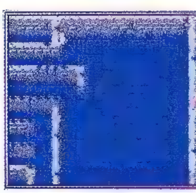
⬆ほら、壁の中へ…



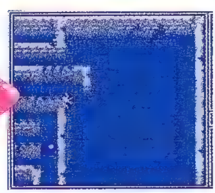
⬆疲れないね。うん

序盤戦のハーベルの塔で通り抜けをしようか

ハーベルの塔の1階で通り抜ける壁を発見しました。右上の壁です。この技はMファンの付録で記事になったほど有名だから、知っている人も多いかな。



⬆近道することを覚えようか

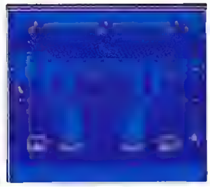


⬆要領のいいヤツが得をする

怪情報銀の剣⑦　そんなとき、読者から電話が入る。「銀の剣のあるバージョンのROMを持っているんですよ。送りますので十字軍の記事のお役に立ててください」。神様、仏様、読者様ありこりゃこりゃ。

くーるくる回ればおなかだって減ったりする

砂の城の地下5階にあるくーるくるまわる通路を往復しているだけで体力が回復するぞ。だけど、食料を急速に消費していくだけなので食料がなくなれば体力もまた減ってくる。結局どうなのかというと[illegible]のだった。あ〜[illegible]して[illegible]しいなっと。



◎この通路で往復すればなるぞ。ふーん

カンタンなセーブ法？コンティニューだい！

コンティニューできることを発見しました。まずコンティニューしたい場所でその他の機能を使ってゲームエンドにします。で、GAME OVERと表示されるのを待って、カーソルの上と右、スペース、リターンを押します。これでさっきゲームエンドにしたところから再開することができます。

死にそうになったらすぐゲームオーバーする

「ばかやろう。死んじまうじゃないかー」なんてつい叫んでしまいそうになったら、いったんその他の機能でゲームオーバーにしてカーソルの下とスペースとリターンを押そう。宿屋の前からスタートするぞ。[illegible]

ハイドライド3最短攻略手順

[illegible]



[illegible]

今月の情報提供者 わくわくしながらROMを差し込んで、プレイ。ついに、ハーベルの塔11階で[illegible]を発見！ 3か月間の苦労がここにむくわれたのでした。ありがとう、ありがとう読者のみなさん。つぎはバルセロナで会いましょう。

ドラゴンクエストII

エニックス→03-366-4345／MSX用（要RAM16K）：MSX2専用（要VRAM128K）／ROM版／6800円

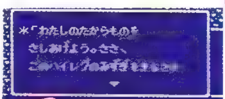


野見山つつじ先生の作品

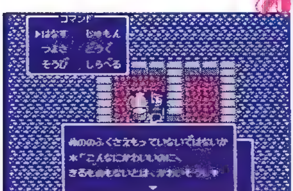
あれほどファミコンではやったというのにねえ。MSXでもはやっちゃってさあ。でもおもしろいもんはしょうがない。MSX版はあぶない水着が見られるし〜！

 ファミコン版では見られないアダルトな技？

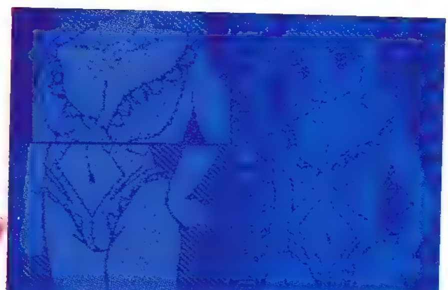
ラダトーム城の王様は王室にいなくて、武器屋の2階の金の鍵でしか開かない扉の向こう側に、隠居しているのはとっても有名だ。このご隠居様に話しかけるときに、王女が何も持っていない状態だと、あぶない水着をもらえるのだ。この技があれば、ファミコンで1年前にプレイしていた友達にも自慢できるね。ちなみに、MSX2版でも技自体はできるけど、水着を着た場面のグラフィックは出ないらしい。これはMSX1版のほうが買いかな。



➡王様のだっつーのになんちゅう物を宝物にしておるんじゃ！ こいつはかなりのスケベジジイと見たぞ



⬅この隠居のおっさん（失礼）なかなか目つきが鋭いようだな。で、何をくれるんだって

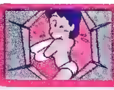


⬆装備するとこのような画面が。これも2メガの余裕か



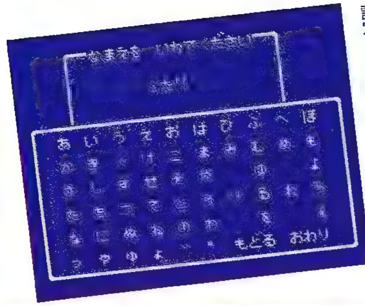
⬅上の画面写真に見とれてしまったキミは、こいつらと同類なのかもしれないぞ

MSX1だけど①　考えてみれば、ドラクエIIのMSX版だけで、あぶない水着が見られるのである。こんなにすごいことはない。MSX1ははっきりいってもう旧式もいいとこなのに。新製品が発売されないからね。

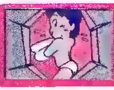


仲間の王子と王女を好きな名前にできるんだ

〔STOP〕と〔SELECT〕キーを押しながら、自分の名前の4文字目を打ちこもう。仲間の王子と王女の名前が設定できる画面になるぞ。復活の呪文の最後の1文字を打ちこむときも同じようにするとできる。



↑こうなれば成功。まず、王子の名前を設定。つぎに王女の名前を設定できる



破壊の剣と悪魔のヨロイを呪われずに使う！

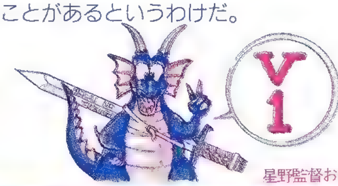
ドラクエIIの世界のなかで最強の攻撃力を持つといわれる破壊の剣。しかし、ふつうに装備すると呪われてしまう恐ろしいアイテムなのだ。どんなふうに恐ろしいかというと、体が動かなくなるというからすさまじい。強くなったので、強気に攻撃しているときなんかに突然呪われて、身動きができなくなり、敵にバシバシとやられてしまうのだ。「なーんだそれならいなずまの剣でがまんしよ」などという根性なしはおいしい話をのがしてしまうぞ。なにしろ、破壊の剣の威力で、はやぶさの剣と同じように1度の攻撃で2回敵にダメージをあたえられるようになるんだからね。

まず、破壊の剣とはやぶさの剣を持ってハーゴンの神殿の前に行こう。はやぶさの剣を装備して神殿に入る。ローレシアの幻に包まれている神殿の中で、装備を破壊の剣に変える。ふつうなら呪われてしまうはずだが、幻の中での出来事なので、幻を解くと呪いはかかっていないのだ。そのうえ、破壊の剣の攻撃力はそのままで、2度攻撃のできるという最強の武器「破壊のはやぶさの剣」ができあがる。これで攻撃すれば、ハーゴンもシドーももちろんその前に出てくる小ボスもわりあいカンタンにやっつけられるぞ。もっともレベルはある程度高くないとダメだけどね。

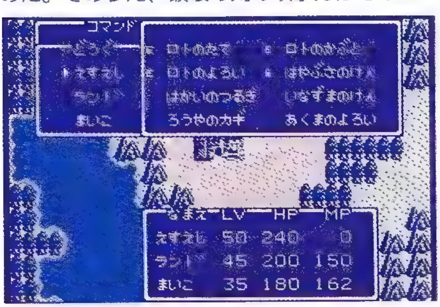
また同じようにして悪魔のヨロイも装備してみよう。最高の防具に最高の武器がそろえばハーゴンだろうがシドーだろうが怖いもんはねーってなもんだね。しかも、悪魔のヨロイはサマルトリアの王子も装備できるのでキラーマシン程度の攻撃では、びくともしないぜ。またしにがみの盾というのもある。こいつも同じことだ。

ただ強くなったからといっても魔法の抵抗力はないので御用心。

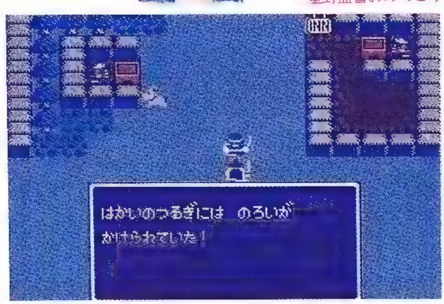
さて、これらのアイテムはお店に売っているわけじゃない。モンスターをやっつけると出現することがあるというわけだ。



星野監督おめでとう



↑ハーゴンの神殿の前で、はやぶさの剣を装備してから入ろう。中には幻のローレシア城が待っているぞ



↑呪われてもみんな幻だからへーきだもんね。といいつつ装備する。このあと幻を解いてもいいし、外に出てもいい

MSX1だけど② なのにいまだに最新のソフトが走るのである。よく最近はMSX2専用のゲームばかりだ。などというが、R-TYPEだってエルギーザの封印だって動くのである。この秋の大作が動くのだからいいではないか？

モンスターズアイテム拾得。その傾向と対策

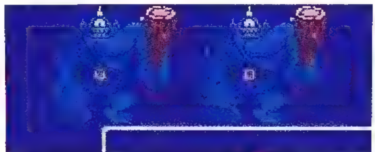
モンスターを倒すともらえるアイテムを一部紹介を紹介しよう。6種類だけね。

①悪魔のしっぽはベビルとホークマンから。②悪魔のヨロイはデビルロードから。③いなずまの剣はハーゴンの騎士から。④破壊の剣はアトラス、ギガンテス、ドラゴンから。⑤不思議なぼうしはバズズとメイジバピラスから。⑥復活の玉ははぐれメタルから。

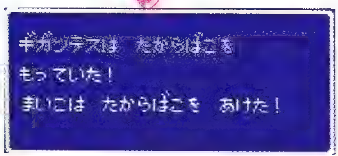
ほしいアイテムを出すモンスターを倒すと何パーセントかの確率で手に入るよ。ということは、ほしいアイテムがあったら、それを出すモンスターをしつこくやっつけてればそのうち出てくるんだ。



最後に倒したモンスターのアイテムが出るのでそれ以外から攻撃しなくちゃいけない。ちょっとつらいときもあるかも



最後にギガンテスをやっつけたから、破壊の剣が出現するはずなんだけど……

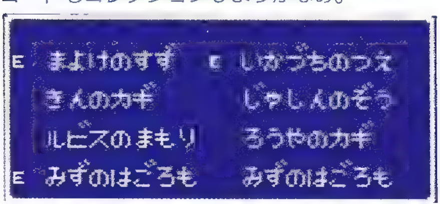


さあどうだ。ところで、道具をめいっぱい持ってると宝箱からはゴールドしか出ないよ

水のはごろもを王子と王女の2人に着せよう

ゲーム中盤で重宝する水のはごろもを2つにしてサマルトリアの王子にも着せよう。雨つゆの糸と聖なる織機を持って、テパの村のドンモハメに会い、復活の呪文を聞いてリセット。そして、その呪文で復活してまた糸と織機を集めドンモハメのところへ行く。1着目の水のはごろもが手に入るので、もう一度話しかけてから復活の呪文を聞いてリセット。再度復活してドンモハメに会うと、2着目の水のはごろもが手に入るのだ。

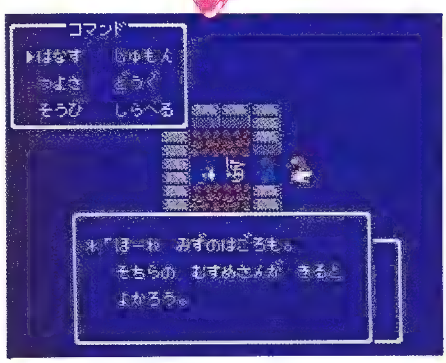
水のはごろも2着にあぶない水着にミンクのコートもコレクションしようかなぁ。



ほーらもう1着の水のはごろもが手に入ったぜ。どっちの王子に着せようかなぁ。やっぱり弱々しいほうかなぁ



ここは北のドラゴンの角の3階。ここには雨つゆの糸が落ちているのでした



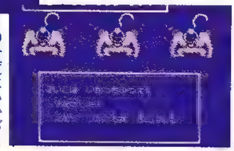
見て見て。あぶない水着よりも強力な水のはごろもが2着だ！ これも2メガの余裕か？ ああ関係なかった

装備しないで道具を使うといいかもしんない

武器の中には道具として使うとかなり重宝するものがあるが、その代表的なものとして力のたてといかづちのつえがある。力のたては使うとベホイミ、いかづちのつえはギラの効果がある。力のない王女の必須アイテムだからぜひ使おう。本当に役に立つよ。



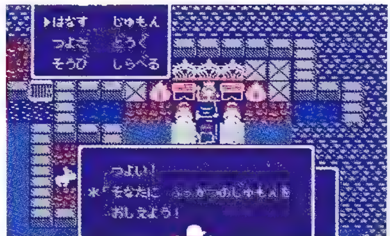
戦闘中に使わないと効果を発揮しないよ。ほら、まいこの体力が回復したでしょう。かなりいいなぁ



今度はいかづちのつえでギラをやってみたぜ。ただで魔法が使えるなんてなんて便利なんだろう。

ファミコン版にあった大バグ技があったか？

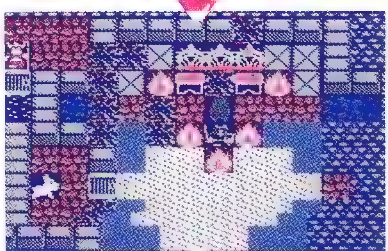
デルコンダル城で復活の呪文を聞きはかではもういっさい呪文を聞かずにハーゴンの城へ行く。ハーゴンはやっつけてシドーにはわざとやられるとデルコンダル城に戻る。が、動くとデルコンダル城内にもかかわらず突然シドーが現れる。王子ひとりでなんとかシドーを倒すと変なところにワープする。しかし、一歩動くとハーゴン城に戻る。ファミコン版ではこのあといろいろと変なバグがあったけど、MSX版では普通にエンディングを見られます。



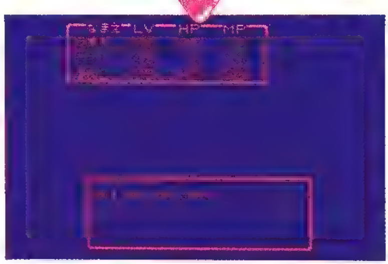
デルコンダル城で復活の呪文を聞いたらハーゴン城へまっしぐら



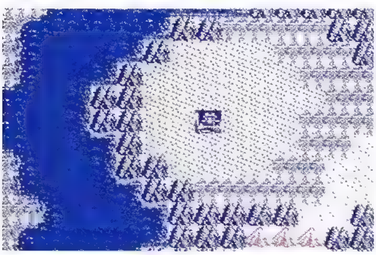
ハーゴンをやっつけたらつぎはシドー。けどわざとやられちゃう



デルコンダルに戻って一歩動くとハーゴンがでる前触れが



なんとか王子1人でシドーをやっつけると……



動くとハーゴン城があった場所に立っていた。バグはここまでだ

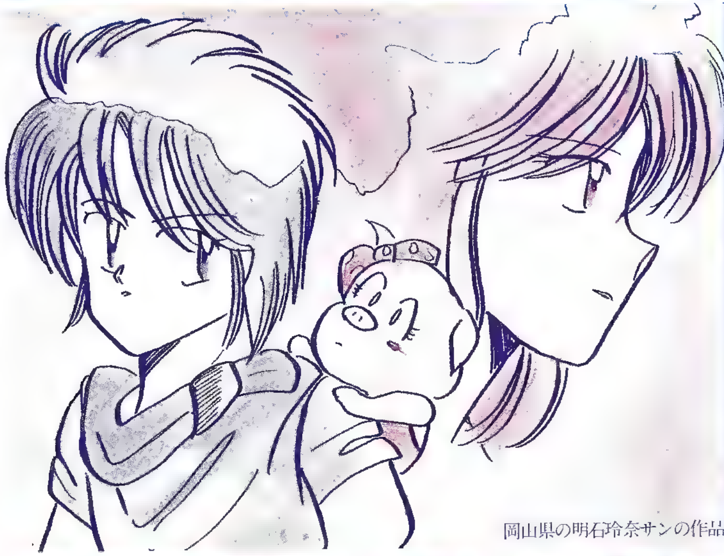


いったいここはどこなんだ。どうやらローレシア城らしいが？

MSX1だけど③　そして、2ユーザーはいずれMSX4が出たら買い替えればいいじゃないか。2＋ユーザーはさらにその先を見ていればいい。コンピュータの発展は速いのである。いっしょに発展しよう。

シャロム

コナミ→03-264-5678／MSX用（要RAM8K）／ROM版／5980円



岡山県の明石玲奈サンの作品

ウル技の王者がハイドライド3なら、シャロムはQ&Aの王者。このゲームのために悩める青少年が全国に10万人は出現したもんね。あららまたおおげさだし。

やっぱり漢字の名前って感じいいなあ、うん

自分の名前を入力するときに、いきなり「おわり」を選ぼう。ガールフレンドの名前も入力せずに、同じく「おわり」を選ぼう。スタートしてみると、主人公の名前は「天下大平」、ガールフレンドの名前は「女子大生」になっているのだ。漢字で表示されるけど、漢ROMは必要ありません。念のため。



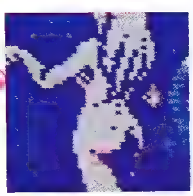
➡女子大生？　女子高生じゃなかったっけ？

のぞき穴からのぞくウル技。ゾクゾクするね

カリレオの家の天体望遠鏡のところで、「何かする」のコマンドを7回ほど連続してやりましょう。なんと、「のぞく」というコマンドが出てきます。そうしたら、そのコマンドを実行しましょう。すると、女性のシャワーシーンが出てくるんだな。7回もしつこく試してみるところがミソなのね。こういうのは大好きでしょ。



➡このくらいで鼻血を出すとは、けっこうウブなのねえ？



⬅拡大してみました。いかがなものでしょか？　えっ、正面向きが見たいって？　エッチだなあ

ウンチク①　みんなが行き詰まるところといえば、サウルが助けられないとか、魔女ラーナに会えないってのが多かった。こういうところは、話を聞けるだけ聞いて、さらにありとあらゆる行動をしたほうがいい。とくにラーナのところは大変。

天気予報です。アムネシア地方は石でしょう

まず、アムネシア地方に行って「ら・く・せ・き・に・ちゅ・う・い」の立てふだを見よう。それからカーソルキーの右を押しながら、スペースキーを押すと、上から石が降ってきて、しかもブタ子にあたらない。そして、石が永久に降り続くためにな〜んにもできなくなる。あらかじめセーブしておかないとダメだよ。



⬆ここでだまって石に当たると、おもしろいものが見られます

主人公の念動力は世界を救うかもしれない？

え〜、まずヘレシ地方の例の4つの石のところへ行きます。そして、石を1つ動かします。さらにおなじ石を押そうとすると、石を動かす音だけします。そして、まだ押していない石に近づくと、さわってもいないのに石が動きます。同様のハガキがとても多かったのです。そんなによく起きるのかな？



➡石が動いてるのにな〜んとマヌケなことをいってるのだろうか。なんて機械に文句いってるヤツいるよね

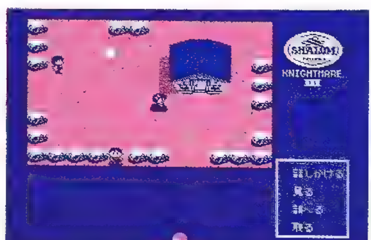


⬅ここはもうおなじみの画面ですね。とっても重要なところだから、誌面によく登場するわけだ

これも画面がブッ飛んでしまう技。あ〜らら

イリコ村のカリレオの家の下の細い通路に入って、カーソルの上を押します。すると、主人公はおしりを向けたまま、ヨタムの説教を聞きます。このとき、カーソルの下を押しながらスペースを押すと、暴走してチラチラっとした画面になります。

このページいちばん上の技と同じ、ぶっとんでしまう技でした。なんだか機械を暴走させるのって気持ちよくない。よくない？　そう。



⬅ここを通って説教を聞きに行くのだ。ここがぶっとび技の開始地点なわけだ

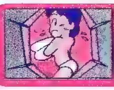


⬅このときカーソルの上を押しておく。カーソルを押すときは、人指し指がいいですか？　はい



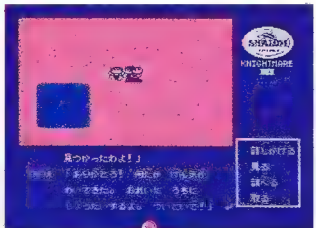
➡写真では表現できないおもしろさだ。こうチラチラっと画面が、するわけなんだけども

ウンチク⑫　このゲームは、なんでもない人との会話のなかに重要な意味があることが多い。たとえば、あそこで会話を交わしていなかっただけで、どこそこに行けないなんてことがけっこうあるんだ。できるだけ全員と会話するようにしよう。



いきなりパズラと対決できる大技を発見した

まず、サウルを助けます。すると、サウルは家に連れてってくれますが、このとき(M)とスペースとカーソルの下を押したまま家に入ります。そして、サウルの話が終わると画面がチカチカっとして、主人公が左上のタイトルのあたりに出現します。もし、そこにいなかったら、適当にカーソルで操作すれば出てきます。そうなったら、まっすぐ上へ行くとパズラの入り江の島に着きます。そこから、左に行くとそばに階段があるはずなので、それを降りるとパズラとの対決が待っているよ。というわけで、カンタンにパズラと対決できるけど、パズラ自体の攻略法はP33を見よ。



サウルを助けられない人にはこの写真がヒントになる。ね、役に立つでしょう



サウルの話が終わった瞬間にこんなところに出現する！　おどろきだなぁ



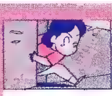
そしてそのまま上に行くと、ここにきてしまう。これはもものきだなぁ



左に行くと、当然のごとく階段があり、ここを降りるとどうなるか……



バァ～ン！　いきなりパズラがいたりするわけだ。さんしょのき～～～



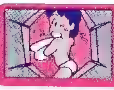
Q グリーク地方のヘルモン山に、どうしても入れません。どうしたらいいんでしょか？

A ここでひっかかっている人がけっこういるんだよね。ところで、ヘルモン山に何しに行くのかは知ってるんだろうね。念とためにいっておくと、村いちばんカワイイ、ベティという女の子を助けるためなんだな。しかし、まだこの世界にきて間もない主人公は、右も左もわからないのだ。そこで、いろんな人に話を聞いていかなくちゃいけないのだ。そうすることによって、自然とヘルモン山の入口は開くはずだよ。

Q マーマが書いた手紙を探していますが、なかなか見つかりません。行ける場所はすべて行ったのですがまったく手がかりがつかめません。

A キミは本当に行ける場所にはすべて行ったのかな？　人魚の話にもあるように、人魚は水の外では生きていけない。ではどのようにしてオトコ湖とオンナ湖との間で手紙が交わされたのだろうか。おそらく、地下の水脈を通路にしたはずだ。ということは、海や湖以外の、水のある場所があやしい。そこは、シャロムをプレイする人すべてが1度見ているはずだ。そこを調べればきっと見つかるはずだ。

パズラずら　パズルが結構難解で、担当のSは読者投稿がくるまでお手上げだったくらいだ。ところが、今はすぐにパズラに会えるウル技があるのでそれで練習できる。でも他にいろんなアイテムがなければ、感動のエンディングは見れないよ。

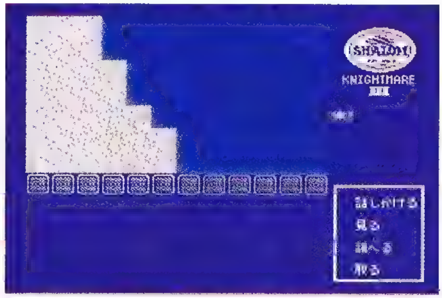


これでいつでもブロックくずしかできるのだ

こちらはいきなりリザードにも会える技。サウルの家に行くとき、カーソルの下と(M)とスペースを押しっぱなしする。画面右上に出たら下に歩いていき、画面が真っ暗になったら上に戻る。すると教祖が布教活動している画面になる。しかし、ここには出られないので1つ上にいく。そこには右に出られるところがあるのでそこから出る。つぎにまっすぐ左にいき階段があるのでそれを登るとあかずの間に出るのだ。そこをクリアするとリザードとの対決となる。



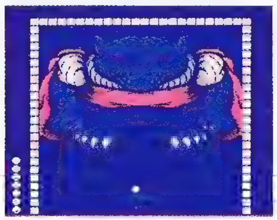
⬅下に下と歩いていって、世界のはてが見えてから真っ暗となるので、上に戻る。で、ここを通り過ぎてさらに上へ



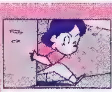
⬆前のページのいきなりバズラと対決する方法と途中まで同じだよ



⬅ここにくるので、右に行ってからまた左に行くと階段が現れる。もちろんそれを登る。そうすると……

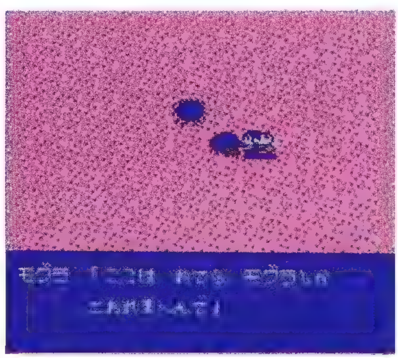


⬅あかずの間に出る。そこからこのリザードのところまでは自分で考えてね。さぁ、ブロック崩しだ



Q モグラの穴にどうしても入れません。オーマン湖の近くのモグラに聞いたら、フリーパスが必要だというので、捜したんだけどありませんでした。いったいどうしたら穴に入れるのですか？

A う〜ん、じつにおしい。いい線いってんだけどなあ。オーマン湖の近くのモグラに、話しかけるだけじゃダメなんだな。やはり何かがたりないんだ。何かをすることによってフリーパスへの手がかりがつかめるはずだ。たとえば、足をくじいたモグラを手当てする、とかね。そして、情報を得たならば、グリーク地方へ急いで行きましょう。そして、穴が近くにないモグラをさがしだそう。必ずどこか近くにいるはずなんだが、もし見つからないようだったら、もういっぺんオーマン湖のモグラに聞いてみることだな。しっかし、文字ならいいけど、声には出せないオーマン湖？　えっ！　なんでかって？　そりゃまずいでしょ、オーマン湖は。違う？　そう本当はオーマンみずうみだもんね。スイスにはレマンみずうみもあるし。



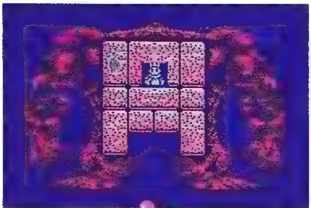
⬆足が悪いのか、治してやろう。え、どこも悪くないの

みんなの歌　「シャロム」という歌があるのをしっているかな？　なんでもイスラエル民謡で、正確には「シャローム」というらしい。実は、読者が愛唱歌集の切り抜きを送ってきてくれたんだけど、ボスがどっかにやってしまったのでした。

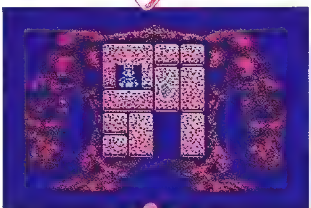


Q パズラが難しくて解けません。解法を！

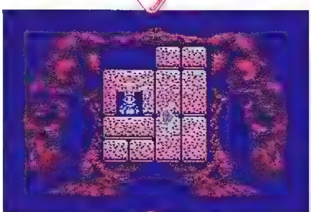
A 下の連続写真を見ると、解法がなんとなく見えてくるようになっているよ。チェルシー姫は左右に移動しながら少しずつ出口に向かっている。こういうふうに動かすとうまくいくんだ。とにかくまず、2カット目の写真のような配置にする。ここまでがタイヘンなんだけど、ちょっと言葉で説明するのは……。で、そうしたら、3カット目のようにして、つぎの4カット目、という具合にしていこう。3カット目以降はカンタンにできるはずだ。それから、このパズルをするときの基本は、小さい正方形をいつも2つ1組みのペアで動かすこと。これをバラバラにするとてんでダメになっちゃうよ。これだけのことがわかれば、もう解けるね。



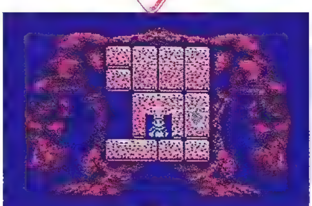
➡これが始まり。まずはこのつぎの写真のような駒の配置になるようにいろいろ動かしてみよう



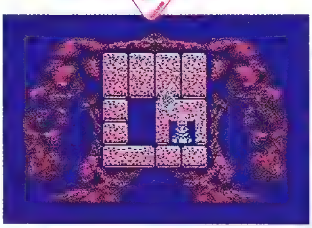
➡この形になれば、しめたものだ。もうあとは写真を見ながらやればカンタンに解けてしまうでしょう



➡縦長の4つの駒を右半分に置く。チェルシーは左の中央にきたね。で、それからどうなるかというと……



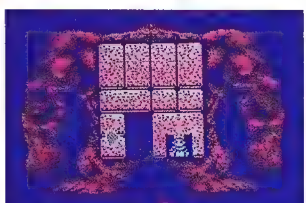
➡縦長の3つの駒を上1列に、いちばん大きいのを中央に置く。そんでどうなるのだろうかなぁ、はい



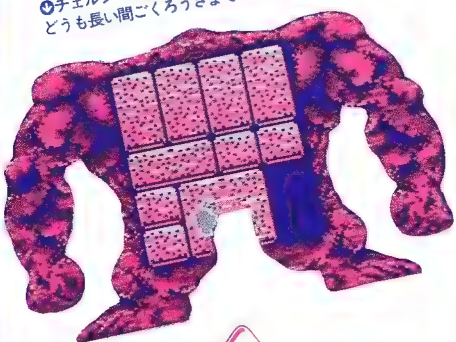
➡さらにこうする。ここまでできればあとはもうチェルシーを助けだしたのとほとんど同じですな



⬅最後にこの大きな駒を右に動かすと助け出せます。そ〜れ、よいしょ。なんて力が入っちゃうし〜



⬅こうなると、小さい駒を整理すればもうOKではないかな。いよいよチェルシーを助けられるか



⬇チェルシー姫救出。どうも長い間ごくろうさまでした！

パンパース王の謎① 確かパンパース王は、もうそろそろ百歳になるはずだ。それなのに、娘のチェルシー姫は、どうみてもまだ、20歳そこそこかもっと若く見える。まさか、一国の主たるものが80歳近くまで独身でいるわけがないから……。

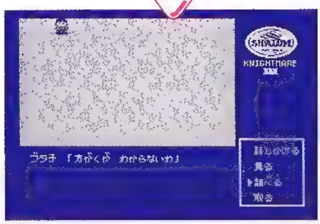


Q 魔女ラーナに会えません。クリスからラーナのいる場所は聞いて知っています。オノで木を切って、方向も調べました。たりないものはないと思うのですが。

A まず、オノは本来の持ち主にきちんと返そう。借りたものはちゃんと返さなくっちゃ。そしたら、ラーナを探しに砂漠へ行こう。当然、砂漠で方角を調べても、方角がわからなくなって、また戻ってくるはずだ。そこで木の切り株で方角を調べる。でも、オノは持ち主に返したままなので、今度は貸してもらうのだ。どうしても貸してもらえなかったら、そのへんでいろんなことをしてみよう。そして、方角がわかったら、砂漠のほうに一直線に突き進もう。すると、ラーナに会えるはずだ。しかし、ラーナに会うだけで助けることはできない。助っ人が必要なのだ。その名を、ティオスという。どこにいるかは、自分で捜し出そう。しかし、かんじんのティオスを探し出しても、彼は非協力的なのだ。彼には、三顧の礼をつくさなければならない。三顧の礼の意味がわからない人はお父さんか、三国志にくわしい人に聞いてみよう。これで、おそらくティオスはキミに協力してくれるはずだ。協力してくれないときは、何かし忘れたんだと思う。さあこれでようやくラーナを助ける条件は整った。



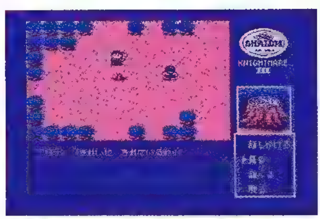
←そのへんにいる人にオノをワカメ。違う、コンブ。あれっ、ノリ。そうそう海草だった。返そうね



←方角がわからないのも当然でアルセーヌルパン。といえばもちろん、はんだごて。違った、モンキーペンチ



→てなわけでジョンレノンを貸してもらいましょ。そうじゃないでしょオノを貸してもらうんでしょ



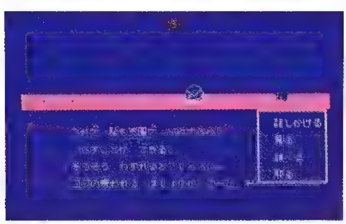
←で、木を切って方角を調べるのだ。きをきった。くさがくさった。がむをがむだ。最低しゃれシリーズでした



→こいつがティオスなんだな。ティモテはシャンプーなんだな。シャロムはゲームなんだな。決まった！ 決まってないって



→相変わらずのデカイ顔してるラーナさんであった。で、どうでしょう？ さっぱりしてるから好き！ それはラーマだ



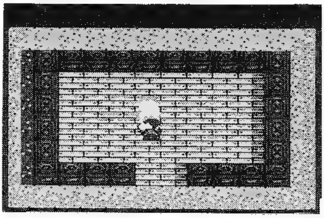
←みごと、ラーナの魂を救い出すことができましたとさ

パンパース王の謎⑫　となれば、次々に妻をとっかえひっかえ……。うーん、上原謙並みだ。加山雄三の気持ちがよくわかる。でも、ほかに子供がいないのもまた謎だ。謎が謎を呼んで、謎はさらに深まるのであった……。



Q レリック地方の砂にはまって、フォールズ地方に出たら、そこからどうしても抜けられなくなってしまいました。Mファンのアタックも読んだけどわかりません。

A じつは、1回セーブしないと、レリック地方とグリーク地方との間に、橋がかからないんだ。セーブしたら、電源を切って今後の展開をじっくりと考えよう。

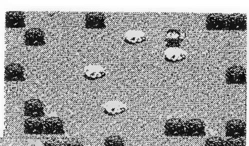


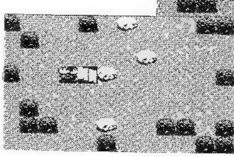
←ここで、セーブしてひと休みしましょう。しっかし、ブコビッチなんて、おもいっきし古いなぁ

Q ヘレシ地方の4つの石をどのように動かすと地下通路が出ますか？

A この質問をしてくるほとんどの人たちが、石を押す方向の順番はエートラ村のテイラに聞いて知っているんだけど、どの石を押せばいいのかわからない、というのだ。どうやら、時計回りもしくは、時計の逆回りに石を押していくものと、みなさんは思いこんでいるフシがある。で、行きづまる人が続出するわけだ。この際だから、どの石でもいいからテキト〜に手当たりしだいに押してみよう。もちろん、石を押す方向の順番は守るように。それと、石を押すまえに必ずカミオム2世に会って話をしておくようにね。そうしないとダメなんだなぁ。

→これがその4つの石なのだ。情報はいろいろ聞いたかな

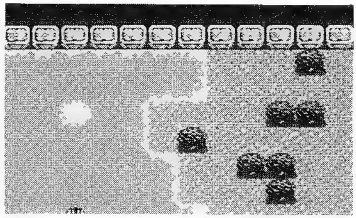




←うわ〜。この写真を見ればさすがにわかるでしょう

Q うず潮はどうやったら出るのですか。また出たらどうするのですか。

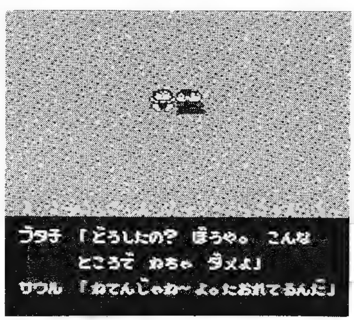
A まず、うず潮発生の条件ですが、これがまた大変。なんせ、魔王を7人倒してないと発生していっていうんだから。それから、うず潮が発生したら、とりあえずその中に突っこんでみてください。そのあとでパズラとの対決があるんだ。入る前にはセーブしておいたほうがいいよ。



←これがうず潮。これに突っこまないといけないのです

Q デビル弟とデビル兄を倒したんだけど、サウルをどうしても助けられません。どうすればサウルを助けることができるか教えてください？　はたけの木もオノもちゃんと持ってます。

A この質問もかなり多いんだ。でもキミの場合助けられないのが不思議なくらいだ。持ってないといけないものも、ちゃんと持っているし。もっとも、はたけの木を持ってても助けられないって人がかなり多かったんだ。おそらく、サウルの「ボクの周りをまわってほしい」という言葉にまどわされているんだと思うけど。つまり、この場合体の周りというのは、ちょっと離れたところをさしているんだ。



←水のわきでるポイントが、この画面の中にあるんだ。画面中くまなく探してみよう

シャロム

担当者より①　88年9月現在、いまだにシャロムの質問電話が後を立たないとのことですが(青森に2か月ほど帰っていたのでよくわかんね)、解答を直接聞き出すようなことはしないでね。ゲームの性格上、どうしても答えられないんだ。



Q
レリック地方の巨人の遺跡は入れるのですか。また舟はどうやって手に入れるのですか。

A
まず、巨人の遺跡に入るには、フォールズ地方のダンテの家で、あるものを取っていなければならない。それがなければ、遺跡の中でダンテに会えないんだな。そして舟だけど、P31でも取りあげたマーマの手紙の問題をクリアしなくちゃいけないのだ。それが解決したのであれば、デッドロック地方へ行ってみよう。そうすれば、舟をくれる人(動物?)に会えるのだ。

Q
舟がどうしてももらえません。手紙の問題は、クリアしたのに、上の答えの場所にはだ〜れもいませんでした。

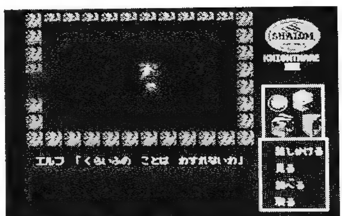
A
おそらく手紙を取って、それっきり何もしてないんじゃないのかな。手紙は渡すべき人(?)にちゃんと渡さなければならないのだ。この場合はマーマン。手紙をマーマンに渡したら、そのお返しをマーマに渡さなければならない。それが済んだら、デッドロック地方のそばの島に行ってみよう。マーマとマーマンとの間に生まれた子がキミを待っているはずだ。そこでやっと舟がもらえるのだ。

Q
ダンテの家で、ネックレスを取ったのですが、あいかわらず巨人の遺跡にはいれません。やるべきことはすべてやったつもりですが、何かがたりないのでしょうか。どうやったら、遺跡の中にはいれるか教えてください。

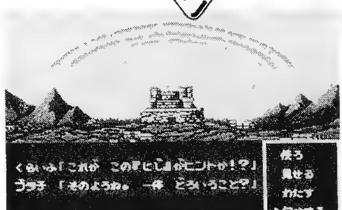
A
ある物とは、ネックレスのことだったのだ。でもそれを取っただけじゃだめなんだ。キミたちはいちばん最初にパンパース王に会っているよね。そして、そこである絵を見ていなければならない。でないと、ダンテの母のマムから、いろんなことを聞き出すことができないのだ。もちろん聞き出すためには、あるものを見せなければだめだよ。これで、おそらく巨人の遺跡の中にはいれるはずなのだけど。わかったかな。

Q
エルフからもらえるダイヤは全部で4種類ありますが、いったいどのダイヤをもらえばいいんですか?

A
やあ、いよいよ最後の質問だ。じつは、この選択を間違うと、バッドエンディングになってしまうんだ。ラスト近くに、虹が出てくるのだが、これがダイヤに大きく関係しているのだ。虹の光は7色だよね。そして、太陽光を7色に分離するプリズムとはどんな形をしていたかな。これが最後の大ヒントだよ。



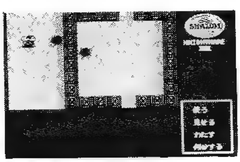
➡一つだけなんていわないで、全部くれればいいのに。悩まないですむもんね



➡ヒントはすべてこの虹に隠されているのだ。なんだかメルヘンやなぁ



➡これが真のエンディング画面だ。本当に感動の嵐やなぁ



⬅解答をちゃんと読んでいればこの画面が見れるはず

担当者より② 「もうMファン買わない」とか、「答えを聞かないとお兄ちゃんにぶたれる」といわれてもね……。でも、そちらが一生懸命であれば、こちらも誠心誠意応対します。なにかヒントがつかめるかも知れないよ。(担当Sでした)

抄本 抜忍伝説

フレイングレイ ☎03-264-3039 MSX2専用(要VRAM128K)／ディスク版／8800円 ※番外編は本編購入者のみの通信販売／3000円

メーカーの話によるとRPGとAVGがドッキングしたアバンダントというジャンルだそうです。つづりは「ABUNDANT」だってよ。

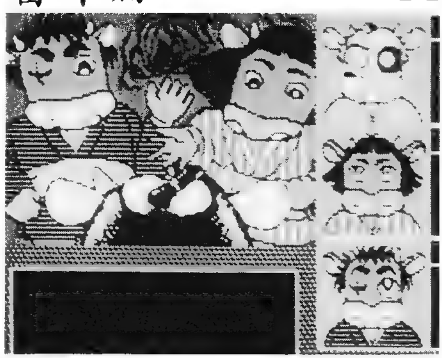
時に天正10年(1583年。安土桃山時代)。諸国大名の野望に満ちた戦国の世である。忍者集団の1つ、伊賀忍軍の頭領の百地三太夫に服部半蔵がいう。「邪鬼丸、幻妖斎、小源太の3名、いまだその消息がつかめませぬ」。死の掟(伊賀忍軍を抜けてはいけないということ)を破った抜忍3人の奇想天外な物語である。

ディスク4枚組のこの大作はブレイングレイの処女作だけに力が入っている。最初の1枚まるまるストーリーデモ。そしてあとの3枚は3人それぞれのゲームディスクだ。別売の番外編は抜忍たちの敵にあたる牛が主人公だ。





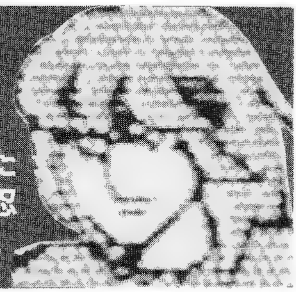




アバンダント？ 上にも書いたけどこのゲームのジャンルだ。で、さっそく辞書を調べましたよ。親切でしょ。アバンダンス(ABUNDANCE)という名詞の形容詞形で「豊富な」とか「あり余るほどの」という意味。勉強になるでしょ。

抄本「抜忍伝説」邪鬼丸編

鞍馬山の大天狗に育てられた野生児。自分がかばった女忍者・あやめとの再会が目的。



鞍馬山の野性児、邪鬼丸の数奇な運命の物語

日本中いたるところで戦乱の嵐が吹き荒れていた戦国時代。京の都にほどちかい鞍馬山の奥に、動物を友とし山の神大天狗に守られて育った野性児がいた。名を邪鬼丸と言う。そんな彼の幸福な日々は、伊賀忍者服部半蔵にその身軽さ故に連れ去られた時に終わりを告げた。厳しい修行をくぐりぬけ邪鬼丸は一目置かれるほどの忍者となった。ある日伊賀の里に迷いこんできた少女あやめにこころ引かれ、束の間の平穏を得る邪鬼丸。だがあやめの正体が甲賀のくノ一であると知れたとき、邪鬼丸の運命は再び大きく回りはじめた。追手の1人として伊賀を立った邪鬼丸は、あやめをかばってついに伊賀を裏切り仲間の1人を切って捨てた。この瞬間、おのれの信じる道だけをひた走る1人の抜忍が誕生した。邪鬼丸このとき14歳。まだ少年というべき男であったという。

抜忍が集う。翼を持った3人の男たちの誓い

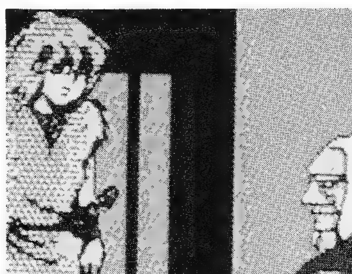
死の掟によって迫る伊賀の追手と闘う邪鬼丸の前に、2人の男が現れた。幻妖斎は秘術凍結行の謎を求める妖術の使い手。小源太は友の仇を討つべく伊賀の頭領百地三太夫に反逆した男で、毒薬を使わせたら天下一品の実力派だ。そう、彼らもまた自分の道を行くことを望んで伊賀を去った抜忍であった。かくて、翼をもった男たちがここに相集うこととなった。このあと3人は互いに助け会うことを誓いあい、10日ごとに隠れ家に集まって武器や食料や時には互いの知識や能力を分け合いながら、それぞれの道をつき進むこととなった。



隠れ家に集まる3人。信じられるのは自分と2人の仲間だけだ

回る因果は糸ぐるま。邪鬼丸出生の秘密とは

なんとしてもあやめとの再会を果たしたい邪鬼丸は、大胆にも甲賀の里に1人で飛びこんでいった。襲い来る甲賀忍者をかわし、ついに伊賀の頭領と対決することとなった。秘術をつくして闘ううち、突然頭領は刀をおさめ、親しげに語りかけてきた。そう、頭領の正体は、あの大天狗だった。そしてついにあやめと再会。じつは彼女は邪鬼丸の姉であり邪鬼丸こそは真の甲賀の頭領、13代目甲賀三郎であることを知らされたのだった。



敵の頭領は実は大恩人。驚きととまどいと喜びがわきあがる

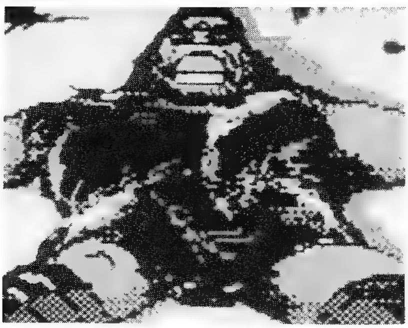


最愛の人あやめと再会。実の姉だったのがちょっと残念だけどね

ウンチク①　抜忍の3人は最初はとっても貧乏。そこでわりと簡単にお金をMAXにできる技をみつけました。まず、山小屋に置けるものは皆置いて、山小屋から南に3、東に1のところで、はちみつを2000～3000匁(もんめ)拾います。

十三代目甲賀三郎、邪鬼丸。新たなる旅立ち

真の甲賀の頭領となるには、甲賀の守り神である役行者の試練を受けねばならない。生駒山でようやく行者に会った邪鬼丸は、甲賀頭領の証のひとつ、甲賀由緒書を与えられた。試練とは即ち証を3つ集めることであり、残り2つのありかを知るには不気味な妖怪たちが凄息しているもののけの洞窟で、前鬼と後鬼と言う2匹の鬼に会わねばならない。暗闇の中からわいて出る妖怪どもを切り捨てやっと会える鬼達。だが前鬼には「態度が悪い」と1度は追い返され、後鬼には「酒持ってこい」と脅される始末。苦労のすえ残りの品のありかを聞き出した。どうやら2つとも琵琶湖にあるらしい。かくて邪鬼丸は生駒山を後に、琵琶湖へと向かった。



生駒山中では音羽の城戸というヤツに会う



役の行者は恐ろしい鬼さえも従える老人だ

交差する軌跡。敵か味方か、2人の忍者登場

生駒山のふもとで風魔の小太郎と言う忍者を伊賀の追手と誤解した邪鬼丸。危ういところで和解したあと、邪鬼丸は小太郎の落とした巻物を拾うが、うかつにもそれをスリに盗まれてしまう。おり悪くそこで巻物を追ってきた猿飛佐助と一戦交えることとなってしまうが、自分の非を認めるだけの成長をとげた邪鬼丸は手傷をおったものの佐助との闘いを回避、無事生駒山をあとに一路琵琶湖へとむかうのだった。この事件が後々意外な事実をもたらすことや、小源太や幻妖斎ともかかわりがあることにを邪鬼丸は知るよしもなかったが、3人の運命は見えない糸で十重二十重にからみあっていただ。

琵琶湖上の死闘。名刀日光剣を手にできるか

運命の日は来た。琵琶湖へこぎ出した邪鬼丸がめざすのは、前鬼から教えられた強力無比の日光剣をその腹に飲みこんでいる化け物大ナマズだ。水底にから突然目の前に現れ邪鬼丸を苦境に立たせたが、ついにはその屍をさらし、邪鬼丸は日光剣を手にしたのであった。



邪鬼丸は大激闘のすえ大ナマズを倒し、次の冒険へと旅立つ

その後の邪鬼丸クン

日光剣を手にした邪鬼丸は、最後の証である甲賀忍法書をもとめて、琵琶湖に浮かぶ竹生島に向かうわけだが、そこで昔、世話になった石川五右衛門と再会することとなる。忍法書を手にいれて甲賀にもどってみると、里は織田信長の軍勢によって襲われている。裏切り者の滝川一益の狂刃に大天狗はたおれ、あやめは行方不明となる。

ウンチク② それから右上の武藤村に行き、麦を持てる限り拾って、長老やきこりの出るところで待ちます(リターンキーを押し続けます)。左上の家か中央上の家、中央の2つの家と、そのまんなかを南に1歩行ったところなどによく現れます。

抄本「抜忍伝説」幻妖斎編



仙術の修行中に凍結行の秘術を見るが、それがにせの術と知り、本物を求めて抜忍に。

銀髪の妖術師、幻妖斎の過去をここにあかす

飯道山の奥深くに仙術の修行にはげむ、1人の少年がいた。その名は幻妖斎。法道仙人のもとでのきびしい習練の日々をのりこえ、特に水をあやつる術に関しては、天才的な才能を発揮していた。師匠から、意のままにあらゆる物を凍らせる秘術・凍結行の話をきき、いまだ誰も得たことのないというその術を会得することが彼の悲願となっていたある日、伊賀の中忍穴九右衛門が姿をあらわした。挑発にのり、水術で九右衛門挑む幻妖斎。ところが九右衛門は、使い手のないはずの凍結行で、幻妖斎の術をしのいでみせた。

誘いのままに、秘術をもとめ伊賀にはいった幻妖斎は、27歳の年、ついに九右衛門が凍結行を使うところをかいま見る。だがそれは、にせの術であったのだ。自分の妖術を利用するための伊賀のわなであったことを知った幻妖斎は、真の凍結行を求め、抜忍となったのだった。

飯道山の庵にて、恩師法道仙人の情に涙する

運命の糸に引かれてめぐりあった2人の抜忍、邪鬼丸と小源太の両者と山小屋で誓いを立てた幻妖斎は、はからずも裏切ってしまった師匠、法道仙人に再会し、一言あやまりたいと思い、かつての修行の場であった飯道山に向かった。だが、山中の庵には法道仙人の姿はなく、かわりに幻妖斎あての1通の手紙が残されていた。無断で山をおりた彼を、すべては凍結行のためである、といって許す法道仙人の手紙に幻妖斎は涙し、即身成仏するために師がこもっているはずの比叡山にむけて走る。

途中、慈忍和尚という不思議な坊主の霊と出会ったりしたのち、比叡山にたどりついた彼の前に1人の忍者が現れた。

宿敵、霧隠才蔵推参。幻妖斎の行手をはばむ

それは、霧隠才蔵であった。才蔵は、自分こそは、幻妖斎失跡後の法道仙人の弟子であり、裏切り者を師に合わせることはできないと、戦いを挑んでくる。幻妖斎は、兄弟弟子と戦うことを避け、1度引き下がり、邪鬼丸と小源太に協力をたのむ。

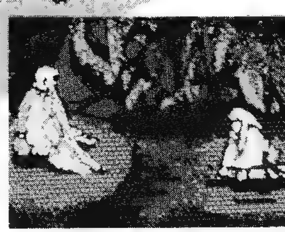
2人によって才蔵が足止めされているすきに、師がいる洞窟に入りこんだ幻妖斎。だがそこには、すでに屍となった法道仙人の姿があった。悲嘆にくれる幻妖斎の前に、なつかしい法道仙人の姿がうかびあがる。仙術残像念。死してなお、弟子を思う法道仙人の最後の術であった。



仲間とともに比叡山へ。ほかの2人の物語にも登場する場面だ



赤ヶ池で、慈忍和尚の霊に、大蛇の封印を解くようにたのまれる

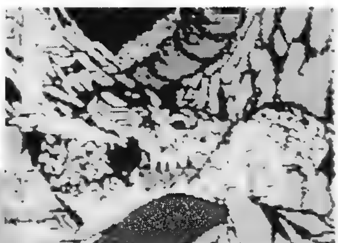


すでに即身仏となった法道仙人の前で、自分の愚かさをわびる

ウンチク③　ものをくれという人間には、物惜しみせずにわけてあげましょう。特に侍などは「はちみつをくれませんか」とよくたかりにきますので、けちけちせず1度に200匁くらいはあげましょう。ここが我慢のしどころです。

凍結行への道標、三聖龍を求め幻妖斎が行く

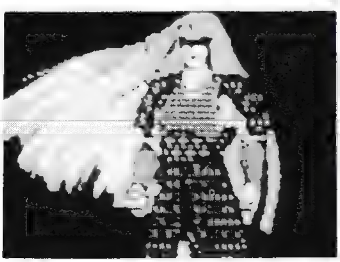
法道仙人に、凍結行を得るためには、三匹の聖龍に会わねばならぬと教えられた幻妖斎。まずは飛鳥(あすか)に向かう。そこで三聖龍の末弟、青龍を見つける。幻妖斎の決意が堅いことを知った青龍は残り二龍の封印を解くことを託し、自らは青い手甲(てっこう)となって幻妖斎を守護することとなった。青龍の導きにしたがい、高野山に向かう幻妖斎。そこで赤龍の封印を解く。高野山では、緑龍の封印を解くために必要な「三鈷(きんこ)の杵(しょ)」を探して山中をかけまわることにもなる。そして緑龍を岡寺で助けた幻妖斎は、ついに凍結行の手がかりを得る。それは、赤目にいる氷龍をめざめさせること。だがそれには琵琶湖の沖の島に住む四鬼の魂が必要であり、その前には湖の主、大なまずを倒さねばならないという。



ついに三聖龍の末弟 青龍と遭遇。凍結行への第一歩を踏み出す



次兄赤龍に続き、三鈷の杵を見つけて、長兄の緑龍の封印を解く

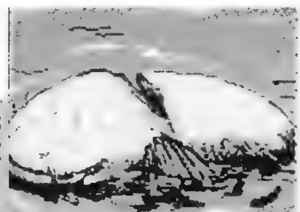


赤龍はきゃはん、緑龍はよろいに姿を変えて、幻妖斎の身を守る

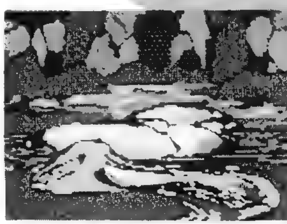
琵琶湖でまちうける四鬼。幻妖斎、絶体絶命

琵琶湖についた幻妖斎は、腹を切り裂かれた大なまずを見つける。その太刀(たち)すじに感心しながらも幻妖斎は先をいそぐ(無論、邪鬼丸が倒したことを彼は知らない)。沖の島を探索、ついに火鬼、風鬼、土鬼、隠形鬼の四鬼と遭遇する。しかし、鬼たちが簡単に魂をくれるわけはない。幻妖斎の目的を見透かした四鬼は、彼をあざわらい、魂が欲しくば、人肉、即ち幻妖斎の体を喰わせろとまでいう。

苦悩する幻妖斎。だが凍結行が得られなければ、彼の人生は終わったも同然だ。ついに我が身を差し出す決心をする幻妖斎。四鬼たちは幻妖斎の手足をひきちぎりむさぼりくらう。地獄絵図。血溜(ちだ)まりのなかにうつぶせる幻妖斎の運命は……。



大なまずは、邪鬼丸によって倒され、結果として幻妖斎を助ける

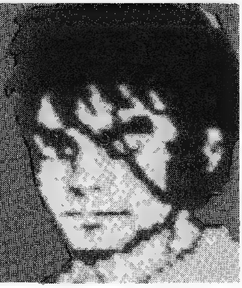


惨劇の中、なおも秘術への執念を燃やす幻妖斎に救いはあるのか

その後の幻妖斎サマ

[illegible]

抄本「抜忍伝説」小源太編



伊賀の下忍のリーダー格であったが相棒の地雷也の仇を討つという目的のため抜忍に。

信義の男小源太が、友のために伊賀を抜ける

小源太は、伊賀の生まれの生粋の忍者である。ずばぬけた忍術の腕と行動力、そして、あらゆる毒を中和させる特異体質によって、兄弟分で火術を使わせたら伊賀一の男、地雷也とともに、伊賀の下忍の実力者として一目おかれていた。

ある日、任務についた2人は、自分たちの行動が、敵の忍軍に筒抜けになっていることにきづく。警戒する2人の上空から、突然謎の忍者「飛び加藤」こと加藤段蔵がおそいかかった。強敵と見た地雷也は、火車の術で倒そうと得意の火薬を使いはじめた。だが、段蔵は待っていたかように、地雷也に火のついた手裏剣を投げつけた。大爆発が起こった。地雷也の姿は閃光の中に消え、段蔵もまた目をいためて退いた。

1人伊賀の里にもどった小源太は、友の仇討ちを、百地三太夫に願いでた。だが、三太夫を統領と仰ぎ、伊賀のために命を落とした地雷也を三太夫は「たかが下忍」といい捨て、なおも頼みつづける小源太を無礼者とののしり左目に斬りつけた。あまりのしうちに怒りをあらわにした小源太に、無数の矢が飛ぶ。だが、小源太は変わり身の術でそれをかわし、友の仇を追って抜忍となった。小源太32歳の時であった。

柳生の里でめぐりあう新たなる波乱のきざし

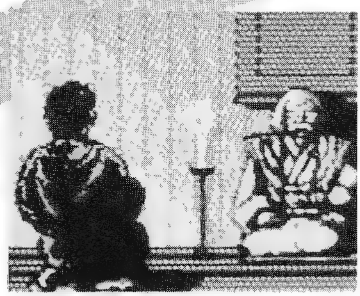
邪鬼丸、幻妖斎とめぐりあい仲間を得た小源太であったが、段蔵のゆくえはしれない。あてもなく都へと小源太は流れた。都へきて出会ったのは、不思議な占師。占師は小源太に柳生の里へ行けと言う。

ものはためしと、柳生へ入った小源太は、盗賊につかまっている少年を助ることになる。礼をしたいという又右衛門少年について行くと、大きな屋敷に案内された。彼の父親こそ柳生一族の当主、柳生石舟斎だったのである。

その夜、屋敷の客となった小源太は、妙な気配に目をさました。曲者が忍びこみ、何か大切な物が盗まれたらしい。大盗賊が石舟斎の著した柳生秘伝書を盗んでいったのだ。石舟斎の話では、その盗賊とはかつての盟友、そして伊賀初の抜忍石川五右衛門であるという。五右衛門のひとがらを知る小源太は、秘伝書をとりかえすために、一肌脱ぐことを約束し、柳生の里を後にした。



◆小源太が助けた又右衛門クンは、礼儀正しく、はきはきした少年だ



◆柳生新陰流兵法の祖、柳生石舟斎。いうまでもなく大剣豪である

謀略渦巻く中、ついに地雷也の仇段蔵を討つ

幻妖斎のたのみで比叡山に同行し、霧隠才蔵と対決したりしたのち、小源太は竹生島に五右衛門をたずねた。

五右衛門は、秘伝書を盗んではいなかった。

ウンチク⑤　この技(というのかどうか)は、3人に共通して、しかも何度でも使えます。少々根気がいりますが(時間もかかりますし)、確実に成功します。ただ、何かくれという人相手に物惜しみをしますと……。

五右衛門によると、天下を制するといわれる柳生の殺人剣を利用して天下取りをねらう怪僧、宝蔵院胤栄のしわざであろうと告げた。

真の下手人をもとめて宝蔵院をに忍びこもうとした小源太の前に、地雷也の仇、加藤段蔵があらわれた。ここで会ったが幸いと持てる秘術をかたむけ、ついに段蔵をたおす。だが、死に際の段蔵は、自分に小源太たちを襲わせたのは百地三太夫であると告げる。

困惑しつつも宝蔵院の屋根裏に潜入した小源太は、胤栄と密談中の伊賀の服部半蔵を見つけた。秘伝書を盗み出したのは半蔵で、それをまた何者かに奪われたらしい。そのとき、半蔵が突然かたわらの槍をつかむと、天井を突いた。不覚にも転落した小源太は迷路のような宝蔵院をやっとの思いで突破したのだった。



◀邪鬼丸を昏倒させた才蔵の毒霧も、小源太にはまったくきかない

悪の源百地を倒せ。飯道山に集まる忍者たち

奈良の町で小源太は、自分を「おやっさん」と慕う少年忍者新堂小太郎に、飯道山にきてほしいと声をかけられた。そこには、宝蔵院胤栄と組み天下を我が物にするために柳生秘伝書をねらうなど、所業目にあまる百地三太夫を討つべく、上野の左や盾岡道順といった伊賀の凄腕たちや、甲賀の猿飛佐助や風魔の小太郎といった各忍軍の者までが集結していた。半蔵から秘伝書を奪ったのは風魔の小太郎であったが、不覚にも落としてしまったという。天下をゆるがす殺人剣が記されている秘伝書が、悪の手に渡るまえに始末したい佐助たちに賛同した小源太は、秘伝書の扱いを決するべく柳生へ走った。



➡小太郎、左、佐助など志同じくする、頼もしい仲間がそろった

再び柳生の里。石舟斎と三太夫の以外な関係

再び柳生石舟斎とまみえた小源太は、ことの次第を伝えた。秘伝書が悪の手に渡ることを恐れた石舟斎は、その処分を小源太にたのんだ。そればかりか、おどろくべき事実を小源太に告げた。三太夫は石舟斎の双子の弟だったのだ。ことの次第では三太夫を倒す所存の小源太に、石舟斎は柳生剣とよばれる名刀を託し、せめてこの剣で三太夫を斬ってほしいと語った。

決意も新たに柳生の里を出た小源太の前に、あやしい光りの玉があらわれた。小源太の特異体質を知る、三聖龍と名乗るその怪光は、いったいなにを小源太に求めるのだろうか……。



➡小源太の行手に現れた光は、あの三聖龍か

その後の小源太チャン

三聖龍の光によって不思議な体験をした後、小源太はいよいよ百地三太夫を倒すべく、伊賀の里へと潜入する。めざすは伊賀統領屋敷。だが、そこには三太夫の姿はなく、好敵手、服部半蔵が彼をむかえうつ。持てる忍術のすべてを注ぎ込んでついに半蔵をたおすと、三太夫の行方が判明する。諸悪の根源百地三太夫を倒す日は近い。

ウンチク⑥　たとえ麦を買ってくれるきこりが現れても、レートは低くなるようです。また、人が現れにくくもなるようです。次にお買物ガイド。梅干しは公門村が11文と安く、とうがらしも安くてお得です。



抄本(しょうほん)「抜忍伝説」番外編

邪鬼丸が退治した妖怪・牛面の息子、牛太郎が主人公。仇(かたき)を討つために邪鬼丸を追う。

仇は邪鬼丸、自分は妖怪。究極の"裏抜忍"だ

本編『抜忍伝説』で、邪鬼丸が退治した妖怪・牛面。そのこどもの牛太郎が、番外編の主人公なのだ。彼は両親の仇を討つために、にっくき邪鬼丸の後を追う。ところが、まじめにやってるいるつもりでも、牛太郎の行動はどこかコミカルだ。そのなところが本編とひとあじ違う『番外編』なのだ。

RPGといえば、情報集めが鉄則。で、本編でも登場した前鬼、後鬼のとこへまず行く。すると、飲んだくれの後鬼に邪鬼丸の居所を教える代わりに酒を30本持ってこいと脅迫される。これがキツイ。本編同様に食べ物を拾い集めてお金に換え(なかなか買ってくれない)、お酒を買う。その繰り返しなのだ。ヨッパライってなんてわがままなの。



←酒ぐせの悪い後鬼に捕まって、牛太郎は悪戦苦闘。うえぇ〜〜〜〜ん!

走って話して戦って。仇討ちってつらいのね

情報を得るためとはいえ、ヨッパライのために苦労してお酒を買うのも(せっかくお酒をあげてもたいしたことは教えてもらえないし)牛太郎の運命なら、地道に山野をかけめぐるのも彼の運命。気をとりなおして、きっちり情報を集め、邪鬼丸を追いかける。でも、追いかければ当然おなかも減るし、出会う敵の人間はものすごく陰険(こういうヤツに必殺ワザのシッポムチを使うにかぎる)だし、なんて世の中はきびしいのだ。頼りは仲間の妖怪だけなんだぜ。

純情な牛太郎の苦しいばかりの人生にも、光りが射すときもある。目の不自由な美少女さちとのめぐりあいは、牛太郎のつらい日々を一時でも忘れさせてくれた。彼女との出会いで、この後の牛太郎の運命が意外な方向へ……。



→さちはとっても心のやさしい女の子♡



←邪鬼丸を追って琵琶湖にこぎだしたのはいいけれど……

その後の番外編

その後の牛ちゃんはというと、なんとか無事に陸に上がったあと、とりあえずは草津あたりに行ったりする。不気味な妖怪のうわさなどもあったりして波乱万丈(はらんばんじょう)なのだ。

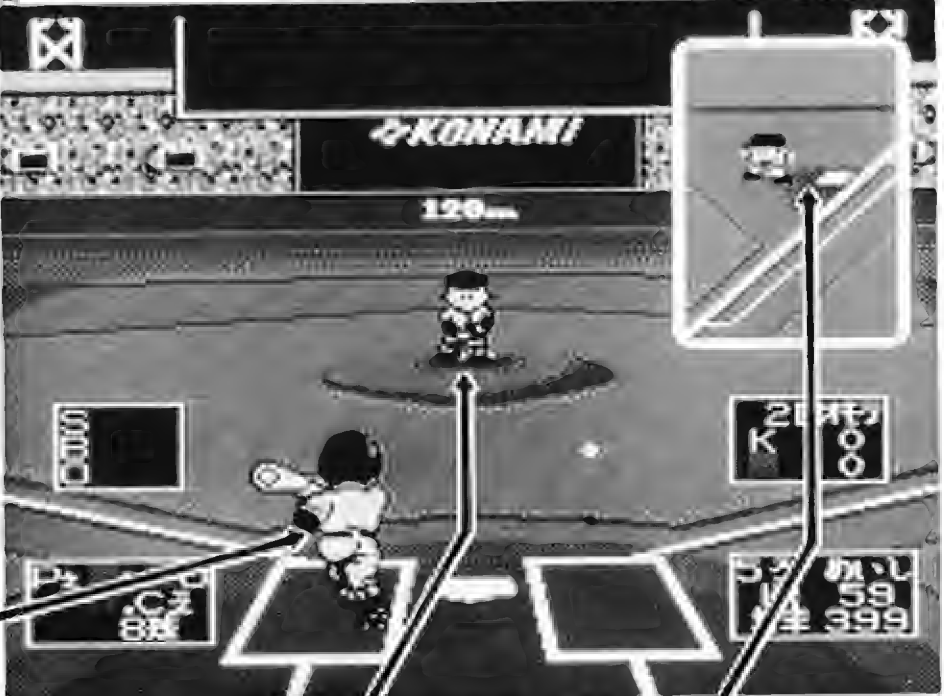
ウンチク⑦ 水蜘蛛と忍び舟は3人そろわないと行けない篠原村でなら、それぞれ650文、4000文と格安です。各種手裏剣、忍び鎧、忍び解毒剤、忍び斧、赤玉などはここか信州の諏訪でなければ手に入りません。

改訂版

激ペナ極秘ファイル

激突ペナントレース／コナミ ☎03-264-5678／MSX2専用(要VRAM64K)／ROM版／5800円

Mファンの付録の内容を整理したうえに、ウル技なんかをプラスして改訂版をこしらえました。激ペナの完全攻略本になったぜ！



変幻自在でクレバーな頭脳投手となるために

投球にはプレイヤーの操作以外にもさまざまな要素がからんでいる。この秘密を知ると科学的投球術を身につけられるのだ。

絶対にタッチされない俊足打者となるために

走者のスピードは設定されたデータで決まる(例外あり)。そのデータをもとに盗塁との関係などから走塁の基本を探る。

データ以上に活躍する巧妙打者となるために

設定された各能力値はとりあえずの目安でしかない。打者の能力を125パーセント活用した打撃術のためのデータを探る。

このゲームを徹底的にしゃぶりつくすために

激ペナはエディットとウォッチモードのせいで[illegible]遊べる。それらで使えるプログラムやウル技がいろいろあるのだ。

激突ペナントレース

「激ペナ極秘ファイル」を一望する目次

「激ペナ極秘ファイル」の目的

このファイルは、現在発売されているすべての野球ゲームソフトのなかで最も奥深い楽しみを与えてくれる「THEプロ野球激突ペナントレース」についてのデータ分析による身上調査である。

とりあえずの目的は、対コンピュータ戦で確実に勝ち、2プレイヤー戦でも試合を有利に展開することだ。だが、このファイルのほんとうの主旨は、この偉大なソフトのシミュレーション性を存分にしゃぶりつくすことにあるのだ。

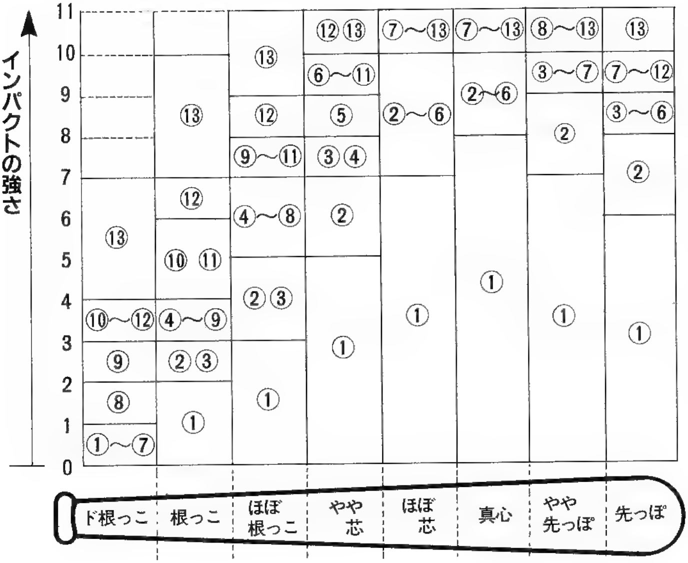
そのために、探りうるかぎりの隠されたデータを、メガROMのなかからしぼり出した。

さらに、チームデータをいじくりまわせるプログラムや友達をアッといわせるウル技も掲載。これによって楽しむ時間が何100倍にもなる。また、Mファンの誌上で開催した全国大会の模様もちょっぴりお届けする。その大会に参加した63チームのデータはポスターに載ってる。

激ペナをしゃぶる① コンピュータゲーム史上最高のできと思われる「激ペナ」は遊んで遊んで、骨までしゃぶって死ぬまで遊べるというお話。エディットで無限にチームを作れることがいちばんの魅力。

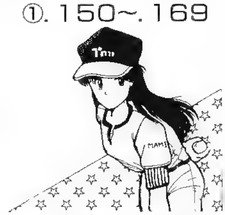
SECRET 0001 バットの構造

激ペナで使われているバットは特殊合金らしい。しかも、特性の少しずつ違うバットが13本も用意されていることがわかった。



打　率

⑬.390〜.399
⑫.370〜.389
⑪.350〜.369
⑩.330〜.349
⑨.310〜.329
⑧.290〜.309
⑦.270〜.289
⑥.250〜.269
⑤.230〜.249
④.210〜.229
③.190〜.209
②.170〜.189
①.150〜.169



■バットは木のふりをした金属

激ペナの正式タイトルには「プロ野球」という文字が入っているし、グラフィックで見た感じでも、バットは木製だと信じていた。しかし、データを調べてみたら、どうやら違っていたようだ。

上のイラストは、激ペナで使用されているバットの、部分ごとのインパクトの強さ(あたり方の強さ)を表したものだ。バットは8か所の部分に分かれ、どこにあたるかのよってインパクトの強さが変わる。バットの真芯の近くで打つほどインパクトが強く、したがって打球がとびやすいことになる。

つまり、バットの中央からヘッドに向けて、かなり広い範囲がミートポイント(ボールを打つのに適した部分)になっているのだ。木製のバットなら、ヘッドに近い部分はもっとつまるはずで、こんな特性を持つバットは金属バット以外にありえない。

そうしてみると、激ペナのバットは見かけが木製、内容は金属、という特殊合金に違いない。

■13種類のバット

このイラストはインパクトの強さの違うバットが13種類あることを意味している。

最低のバットは、真芯にあたったときでも最高のバットの根っこなみのインパクトしかないし、最高のバットはほとんど全体がミートポイントになっている。

ということは、悪いバットを持った選手は悪球打ちを避け、なるべく真芯で打ち返せる棒球を待つべきだし、いいバットを持った選手は、多少の無理をしてもかまわないわけだ。

■打者の持っているバットを調べる

13種類のバットの振り分けはどのように行われているのか。

当然、予測されることだが、それは打率の違いである。というよりも、打率の数字はバットの種類を意味している、といってもいい。

最低のバットから最高のバットまで、イラストの右の表のように振りわけられている。

打率が含まれている範囲の番号を調べて、その番号をイラストの中から探せば、打率ごとの

バットの性能がわかるわけだ。

ちなみに、打率は、打球のスピードにも影響しているが、これについては「0007・設定値の影響力」で解説する。

■ゴロとフライは打ちわけられるか

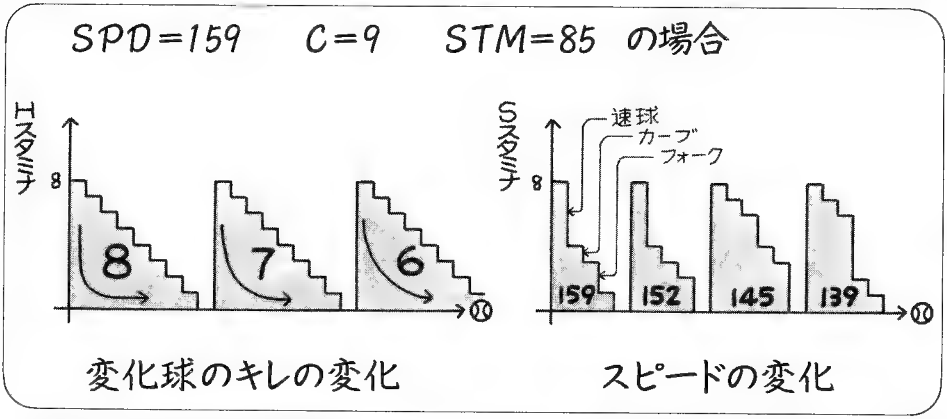
ひっぱったり、流したりするときのタイミングは、ほぼ見た目どおりで早いタイミングでミートすれば、ひっぱり、遅れてミートすれば流すことになる。しかし、たとえば、ボールの上をたたいたり、逆に下をたたいたりしたように見える場合はどうなのだろうか。ゴロとフライは打ちわけられるのだろうか。

正直にいうと、はっきりとはわからなかったのだが、どうも、「打ちわけられない」が正解のようだ。ゴロかフライかを決めている部分についても「設定値の影響力」で説明しよう。

ほかにも、打球を決めている部分については超複雑で見えない部分が多い。しかし、現在判明しているところだけでも実戦での打撃にはかなり役立つだろう。

SECRET 0002 スタミナの経済学

投球術のことを考えると、どうしても避けて通れないのがスタミナの問題だ。スタミナが減っていく仕組みを知ればその対策もわかる。



■ピッチャーの疲れ方には法則がある

どんなにスタミナのあるピッチャーでも、投球数が増えてくるとスピードが落ちたり変化球が曲がらなくなったりする。当然のことだが、投球のたびに少しずつ疲労しているのだ。

疲労していくことは避けられないが、少なくとも、どのように疲労していくかを正確に知っておくことでより効率的な投球ができるはずだ。

スタミナの影響を調べていくと、かなり複雑な法則が見つかった。わかりにくいかもしれないが、じっくり読んで、正確に把握(はあく)してほしい。

■2とおりのスタミナ

まず、スタミナには、変化球用のスタミナとスピード用のスタミナの2とおりがあり、それぞれまったく別のものだということをいっておきたい。以下、変化球用のスタミナをHスタミナ、スピード用のスタミナをSスタミナと呼び、その投手に設定されているスタミナ(STMの値)は、たんにSTMということにしよう。

■変化球のキレが悪くなる仕組み

Hスタミナの最初の値は、STMの10の位の数になる。たとえば、STM85の投手の最初のHスタミナは8だ。

そして、問題は、どんな球でも(変化球でなくても)1球投げるたびにHスタミナが1ずつ減っていくということだ。

とはいえ、Hスタミナが減っていっても、それが直接変化球のキレに影響を与えることはない。Hスタミナが0になり、そこで球を投げたときにはじめて影響が出る。

Hスタミナがマイナスになると、その時点でC(向かって右に変化するボールのキレ)、S(同

激ペナをしゃぶる③　第1試合には負けたものの、そのあと20試合ほど勝ち続けたため、コンピュータの弱さにあわせて、自軍をエディットしなおして戦ったりしてます。つまり接戦を楽しんでいるわけ。2人での対戦も楽しいけど……。

じく左変化)、F(フォーク)の値がすべて1ずつ減ってしまうのだ。

つまり、STM85の投手なら、Hスタミナの最初の値は8だから、9球投げたときにはじめてC、S、Fの値が1だけ下がることになる。そして、ここが奇妙なところだが、Hスタミナはまたもとの8にもどってしまうのだ。

以下同じ繰り返しで、この例では、9球投げるたびに(どんな球でも)、変化球のキレが1段階ずつ下がっていく。

ということは、スタミナを温存しようとして変化球を出しおしみするのは、まったく意味がないわけだ。変化球はどんどん使うべし。また、変化球投手のSTMは10の位を高く設定しておいたほうがいいことになる。

■スピードが落ちる仕組み

Sスタミナは、Hスタミナとよく似た仕組みになっていて、Sスタミナの最初の値もSTMの10の位の数なのだ。STM85の投手なら最初Sスタミナは8で始まる。Hスタミナと違うのは、投げられた球種によってSスタミナの減り方が次のように違っているということだ。

①速球のとき⇒投げるたびに4減る
②フォークまたはスローボールのとき⇒投げるたびに2減る
③ふつうのスピードのボール(変化球も含む)⇒投げるたびに1減る

そして、Sスタミナがマイナスになったときに、スピードの値が4〜7ずつ減っていくのだ。また、Hスタミナと同じように、マイナスになったSスタミナは最初の8にもどることになる。

■もっとも経済的なボールは

編集部にとっても意外な結論だが、スタミナの消費を考えた場合、いちばんお得な球は左右への変化球、ということになりそうだ。

また、ちょっとせこいがスピードが落ちていくのを少しだけくいとめる方法もある。球を投げるたびにSスタミナの数値をカウントしておき、0になったときだけ速球を投げるという方法だ。これなら毎回3ポイントぶんの得になる。

SECRET 0003 ボールの健康診断

とくに、負けているときに多く起こるような気がしてしかたがない、あの痛恨のエラー。いったい、ボールはどうなっているのか。

■どんなときエラーが起きるか

フライを捕りそこねたり、2塁へ投げるつもりが1塁へ投げてしまったり、というようなエラーは純粋にプレイヤーの技術や精神状態のせいで起こるもので、ここでは問題外。

問題なのは、プレイヤーの操作ではどうにもならないエラーなのだ。投手が打者に向かって投げた球をキャッチャーがそらしてしまうなんてことはさすがにないが、ここが大事/　という場面でエラーが出ることが多い(ような気がする)。エラーでいちばん多いのは、外野からホームにダイレクトでバックホームしたとき。つぎにゴロを捕った3塁手が1塁へ送球したとき。この2つの代表的エラーの共通点は、距離が遠いということだ。

■ゲームをおもしろくする乱数

じつは、激ペナでは、何をするにもまず乱数というものが作用している。

乱数はBASICを多少知っている読者にはおなじみだろうが、ようするにサイコロをふって出る目のように、どうなるかわからない数値のことだ。もし、まったく乱数を使わなければどうなるか。そのゲームは、絶対確実な必勝法だらけになって、そのうち、いつも同じことが起きるようになってしまう。乱数は、ゲームに運不運の要素を混ぜるたいせつな要素なのだ。

激ペナでは、投手がボールを投げるとき、打球が飛んでいくとき、スピード、方向、高さなどなど、さまざまな要素にしょっちゅう乱数が関わっている。たとえば、「スタミナの経済学」でSスタミナがマイナスになるたびに、スピードが4〜7ずつ減ると書いたが、これも乱数のひとつだ。つまり、4減るのか、5減るのか、7減るのかは、そのときそのときで違う。運のいい人は、4しか減らないかもしれないし、悪い人はいつも7ずつ減ってしまうかもしれない。

■送球はスプレー方式

この乱数のために、送球にはいつも「揺らぎ」

がある。外野手がボールを取って、ホームへ投げるとき、確かにホームの方向に投げるのだが、そこでおそろしい乱数が襲いかかってくるのだ。

右下のイラストのように、レフトからホームへボールを投げると、白いゾーン内のどこをボールが通ってもおかしくない。捕手のほうもそれなりに自分のまわりに守備範囲のゾーンを持っているが、ボールの通りうるゾーンのほうが広い。このすきまにボールがきたとき、痛恨のエラーが起きる。3塁から1塁への送球のときも、同じことだ。ようするに、送球されたボールのコースはちょっとしたスプレーになっているわけだ。スプレーは遠くへ行くほど幅が広くなる。だから、遠距離の送球には、エラーがつきまとうことになる。

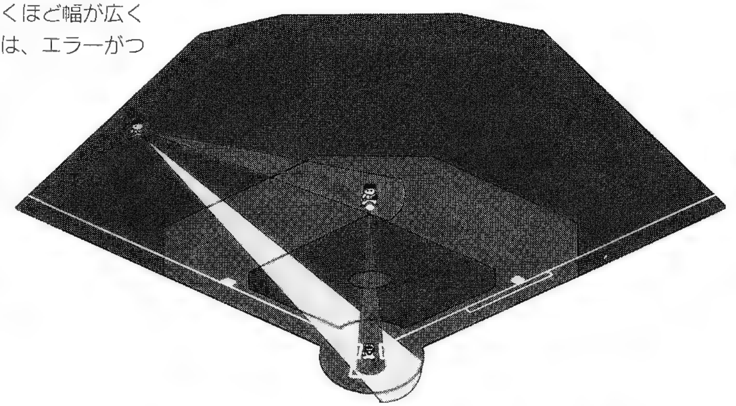
■2辺の和は他の1辺と等しい

エラーを防ぐいちばんいい方法は遠投しないこと。3塁から1塁への送球は仕方ないが、外野からホームへ投げるときは、必ず中継することだ。

中継すると走者の生還を許してしまいそうな気がするだろうが、そんなことはない。ダイレクトにバックホームしたときでも、ボールがホームに近づくに従って球速は落ちているのだ。

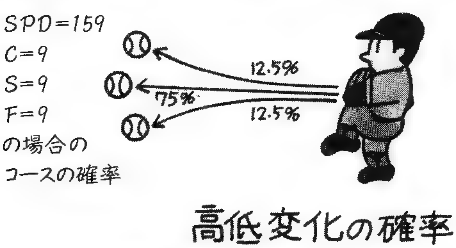
イラストのように、レフトから直接バックホームするよりも、2塁(または3塁)で中継したときのほうが、送球の揺らぎが少なく、エラーは起こりにくい。そのうえ、中継してもわずか0.3秒しか遅れないのだ。この時間差は、走力50の選手にとっては塁間距離の約10の1程度の有利にしかならない。

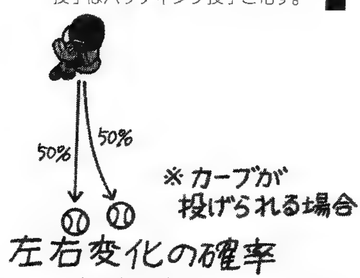
センターの左右の脇からなら、2塁で中継してもほとんど時間差がないという実験結果があることも付け加えておこう。



SECRET 0004 投手のクセ

コンピュータがコントロールしている投手には数多くのくせがある。そのクセを知れば、コンピュータ投手はバッティング投手と化す。





■コンピュータ投手完全攻略法

ふつうに戦っていると気がつかないだろうが、コンピュータ側の投手にははっきりとしたクセがある。クセといっても、同じ投球パターンで投げてくるというわけではない。多くは確率の問題で、ボールの高低や変化球を混ぜてくる度合いにクセがあるのだ。もちろん、2プレイヤー戦では、このデータは役に立たない。しかし、コンピュータ投手をバッティング投手がわりにして練習すれば、今度ライバルと対戦するときには圧勝できるかもしれない。

■スピードボールは8球に1球

コンピュータ投手は、意外にフォークやスローボールが好きなようだ。もっとも多い球速は、

激ペナをしゃぶる⑤　上限なしに自由に設定されてます。つまりかなり強いチームもいるってこと。そこで、そんなに強くないチームを自軍にして、ペナントをやってみましょう。苦しいチーム事情をなんとかやりくりして……。

人間側の操作でいえばなにも押さずに投げる中速度の球で、投げる確率は54.7パーセント。その次に多い、フォークやスローボールはなんと32.8パーセント。ほぼ3球に1球は混ぜてくる計算になる。そして、スピードボールは残りの12.5パーセント。8球に1球の割合だ。

こういう確率で球速が決まったあと、さらにボールの高さが決まる。

■4球のうち3球はベルト線

コンピュータ投手は高めのボールも低めのボールも、ともに12.5パーセントの確率、つまり8球に1球しか投げてこない。激ペナのアンパイアの判定は、左右に甘く、高低にからいからだろうか。また、人間側がよく見て3ボールになったときのコンピュータ投手は、絶対に高め低めには投げてこない。実際の野球のように、わざと高めの速球を投げる、なんてイキなことはしないのだ。最後に左右の変化。これはちょっと複雑になる。

■デッドボールを避ける投手

コンピュータ投手は、なるべくデッドボールにならないように投げてくる。またどちらかというとカーブを優先する。というのもコンピュータ投手は次のように考えて球種を選ぶからだ。

①投手はまず、プレートの打者寄りに立っているときには、打者のほうへ曲がる変化球は投げないように気をつける

②そのうえで、まずカーブを投げるべきかどうかを考える。①の条件がはずれていて、Cの値が5以上なら、カーブか直球を50パーセントの確率で投げる。このとき、シュートのキレのいい投手でも絶対にシュートは投げないのだ。

③カーブを投げたくないときにはじめてシュートのことを考える。シュートが①の条件からはずれていて、Sの値が5以上なら②と同様、シュートか直球を50パーセントの確率で投げる。

④それでも球種がきまらないときは、もうやけくそ、直球を75パーセントの高確率で投げ、カーブ、シュートは12.5パーセントの確率でしか投げない。ただし、CやSの値は、疲れを計算に入れた値なので注意してほしい。

また、高低の確率のときと同じように、3ボールになったときは、もしカーブ、シュートを選択していてもほとんど曲げないようにコントロールされているのだ。

■ボールの平均像

実戦でやった感じでは、やはりいろんなパターンがあって、毎回配球をピタリとあてることはできないが、次のようなときは配球を予測できることになる。

①変化球のキレのいい投手(CもSも5以上)がプレートの打者寄りに立っているとき⇨直球か、アウトコートに曲がる変化球

②同じ投手が打者とは反対側に立っているとき⇨直球か、カーブのどちらか

③疲れてきた投手または変化球のキレが最初から4以下の投手⇨8球のうち7球まで直球、残りの1球は曲がりの甘いカーブかシュート

これだけでも知っていれば、かなり有利になるはずだ。

SECRET 0005 盗塁王の夢

走塁でのウル技はいくつか強力なものがあるが(P67以降で紹介)、ここではあくまでもデータから見た走塁術を考えることにする。

■安定した走力のデータ

たとえば、HR50本打率.390の打者でも必ずヒットを打つとはかぎらない。キー操作をうまく正確にやったとしても、乱数がからんでくるからだ。しかし、走力には乱数がからんでこない。走力50の走者はいつでも走力50の力で走ってくれる(ただひとつ、例外がある。フォアボールかデッドボールで出塁した走者は走力がいくつあっても0になってしまうのだ)。

■追いかけてくる野手は走力120

ボールを持った内野手の走力は、調べてみたら、約120もあるあることがわかった。たとえば走力90の走者は、1、2塁間を約2.5秒で走るが、追いかけてくる内野手は約2.2秒で、その差0.3秒。ということは、この走者の場合、野手よりも0.3秒先(塁間の約8分の1)を走ってさえいれば追いつかれないわけだ。走力が10下がるごとにこのタイムは0.1秒ずつ増えていくので、

ここから走者の安全圏を計算できることになる。

■走力50の走者でも2盗

投手が投げ始めるのと同時に盗塁すれば、それほど走力の高くない走者でも、1塁から2塁へ余裕で盗塁できる。走力60ならほぼ確実。走力50でも投手の投げた球が100キロ程度なら2盗を成功させることが可能だ。

しかし、投手のグラフィックをじっと見ていて足が上がったときに走ろうとしてももうおそい。投手の足が上がる一瞬まえのような感じで、スタートを切らなければだめなのだ(もっとも走力の高い走者ならそのあとでもまにあうが)。

これも対コンピュータ戦にかぎっての話だが、じつはコンピュータ投手の投球テンポはつねに一定なのだ。ステップごとに説明すると、

①プレート上を動いて投球位置を決める。

②約1秒待つ

③投球する

このうち②の間が重要だ。投手がプレート上で停止したとたん、1、2、3、4、5と思いきり急いで数えるとちょうどいいようだ。停止したかどうかがどうしても見きわめられない人は、「PLAY!」などの文字が消えてから約1秒から1.5秒(この場合は幅がある)と覚えておいても実戦の役には立つはずだ。

■2塁から3塁へ盗塁できる走力

これと同じ方法で2塁から3塁へも盗塁できる。ただ、捕手から2塁への送球よりも3塁への送球のほうが速いので、もう少し大きな走力が必要だ。

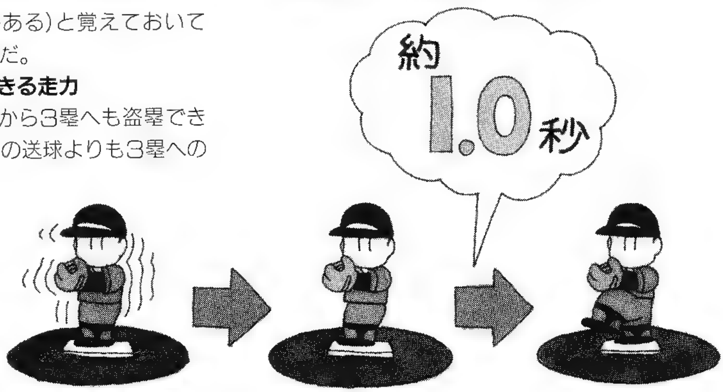
データ的には3盗が可能な走力は、投手が130キロの球を投げたときなら安全圏は80、100キロの球のときでも、走力70は必要だ。

リスクの高い3盗は走力に自信のある走者以外は避けたほうが無難かもしれない。ヒットが出れば、走塁のタイミング次第でホームまで帰ってこれるからだ。しかし、正々堂々と3盗を決めたときの気持ちよさもなかなか捨てがたい。

■タッチアップで生還できる走力

ノーアウトか1アウトで、3塁走者がいれば、犠牲フライ、タッチアップで1点、と考えるのは常識だ。しかし、浅い外野フライでは、フライの落ちた地点と走者の走力によって、成功するかしないか微妙なところだ。

目安としては、たとえばレフトのちょうどど真ん中にフライが落ちたとすれば、タッチアップで3塁から帰れる走者の走力は最低で60、センターど真ん中なら50でもタッチアップは成功する。また実戦論になるが、タッチアップできそうになくても、とりあえずホームへの途中までは走ってみたほうがいいだろう。なぜなら、こういうときこそ敵の暴投を呼ぶ絶好のチャンスだからだ。コンピュータは3塁へ送球することはないので刺される心配もない。



SECRET 0006 対COM戦の守備学

コンピュータ側の打者はこちらが投げる球を完全に知って打ってくる。ずるい。そんなやつには絶対得点を許したくない。どうするか。

■コンピュータはずるい

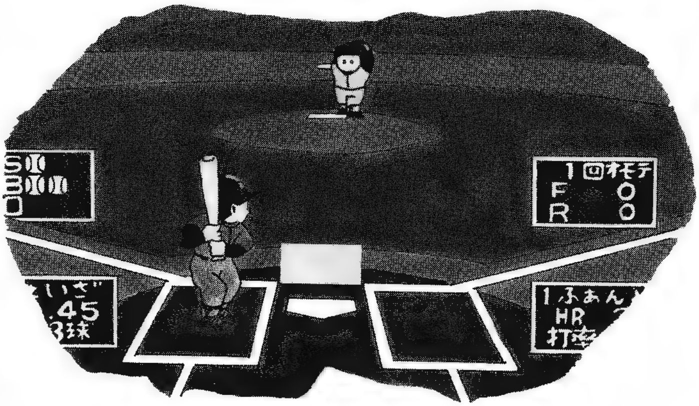
まあ、当然といえば当然だが、コンピュータ側は、プレイヤーの行動をキーが押された瞬間に知っている。

たとえば、プレイヤーが次は速球を投げようとして、スペースキーを押しながらカーソルキーの下を押したとすると、その時点で、コンピュータ側の打者は速球に対して身がまえている

激ペナをしゃぶる⑦　それは他の野球ゲームのデータを移植すること。何チームでもエディットできる激ペナだからこそこんなことができます。ファミコンでメチャ売れたファミスタやPCエンジンのワースタなどをそのまま移植して……。

のだ。

さらに、ボールの高低を指定するためのキーを入力すると、たちどころにそれに応じた態勢をとる。さらにさらに、左右の変化球もボールのX座標の変化に応じて、打撃位置を左右に調節している。人間の打者に比べ、コンピュータがそれほど空振りしないのは、配球を完全に知りつくしてポジションを移動し、バットを振ってくるからなのだ。こちらも対抗上なんとかコンピュータ打者を三振にとる方法でも編み出さなければ気がすまない。



というところで、右上のイラストの白いゾーンを目に焼きつけてほしい。

■左右の変化球がいちばん

高め低めをどう判断しているかは、じつはわからなかった。

確かなのは、この球を見逃されれば、ボールになるし、たまに打ってくることもある。ヒットになることだって多い。低めに投げた球をホームランにされたこともある。

かといって、真ん中に投げれば当然打たれてしまう。

残るは左右の変化球だが、これがコンピュータ打者にはもっとも効果的なようなのだ。

そこで、問題の白いゾーンだ。真ん中の高さの球の影(影というのがたいせつ)がこのゾーンをよぎれば、ストライクになるのだ。

しかも、このゾーンのギリギリの端を影が通る球を振る確率は4分の1。ほんとうに端っこに投げられれば、4球のうち3球は見逃しのストライクがとれる。振ったとしてもあたらないので、左右によく変化する投手は、白いゾーンの左右のどちらかの端をねらって投げればいいことになる。

とくに内角に大きく曲がる球に対しては、コンピュータ打者ははやばやとポジションを外側に変えるのでまずデッドボールにはならない。

また、態勢がくずれでもしているのか、凡打になることが多いようだ(これは経験から)。

変化球のキレのよくない速球派投手の場合は、このゾーンギリギリの外角に、速球を投げるといい。コンピュータ打者は見逃したり、空振りしたりすることが多い(これはデータから)。

いずれにしても、投手の元気のいいうちなら、ストライクをとるのは比較的かんたんなのだ。ただ、変化球のコントロールミスや、乱数の揺らぎのせいで打たれることはもちろんある。

■走力20でも盗塁してくる

塁上にいるコンピュータ走者については次のようなことがわかっている。

①2塁、3塁の走者は絶対に盗塁やヒットエンドランはしない

②ダブルスチールはしない

③3塁走者以外は、タッチアップで走塁しない(エラーが出たときは別)

④2塁があいていて、1塁に走者がいるとき、もし、1塁走者の走力が20以上なら8分の1の確率で盗塁する

この④がつけ目だ。人間なら、走力20～40で盗塁しようなんて思わないが、コンピュータは思うらしい。そのへんの走力の走者が盗塁したら、ほとんど1アウトとれたも同然だ。

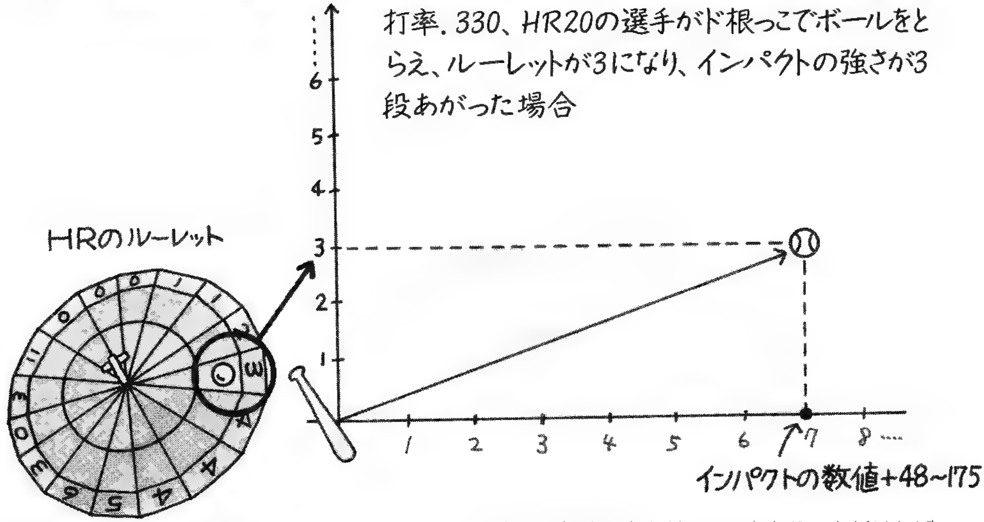
また、ノーアウトか1アウトで、3塁に走者がいて、外野フライがあがったときは、ほぼ確実にタッチアップしてくる。その走者の走力が低ければ確実に中継してホームでタッチアウトをとろう。

激ペナをしゃぶる⑧　楽しもうというわけ。大ヒットしたファミスタやワースタならデータはわりとカンタンに手に入るでしょう。本屋さんに行けば攻略本がわんさかあります。PCエンジンといえば、パワーリーグもかなりいいゲームみたい。

SECRET 0007

設定値の影響力

打率とか本塁打数とかいわれると、なんとなくわかったような気がするが、よくよく考えてみるとちっともわかっちゃいなかったのだ。



■わかりやすい投手の設定値

投手の設定値はほとんど説明した。スピード(SPD)は、スタミナが充実しているときの最高速度の目安だ。防御率はじつをいうとよくわからない。ここの数値がゲームに影響しているような形跡がどこにも見あたらないのだ。もしかしたら、ただの飾りかもしれない(間違ってたらごめんなさい)。スタミナ(STM)は、「0002」で触れたとおり、スピードと変化球のキレの2つの衰え具合を決める数値だ。変化球のキレを表すC、S、Fについても「0006」で説明した。投手の設定値は(防御率を除いて)、どれもほぼ実際の投手にはっきり反映しているので、投手像を思い浮かべながらエディットできて気持ちがいい。

しかし、打者のほうはちょっと難しい。

■本塁打数(HR)の意味

問題は、打率と本塁打数(HR)だ。どちらも、ボールとバットが出会う瞬間に、魔物のようにさまざまな数値を生み出し、アメーバーのように変化する。「0001」で出てきたバットがボールとあたったときのインパクトは、ここでHRの数値に影響を受けながら、打球の水平方向の初速度を決定する。ホームランにとって必要な要素は、打球の高さだ。いいあたりでも低ければ、ただのヒットかライナーにしかならない。そこで、打球の垂直方向の初速度を決めるために、激ペナのカートリッジのなかには一種のルーレットが用意されている。そのルーレットはふつうのルーレットと違って、ボールが止まるくぼみは16しかない。また、HRの数値に応じて、次のように6種類、それぞれに書きこまれた数字の違うルーレットが用意されている。

HR	ルーレットの数字							
① 0〜9	0	0	0	0	0	1	1	2
	3	4	5	5	6	0	9	11
② 10〜19	0	0	0	0	1	1	2	3
	4	4	5	3	6	0	9	11
③ 20〜29	0	0	0	1	1	2	3	4
	4	4	5	6	3	0	3	11
④ 30〜39	0	0	0	1	1	2	3	4
	4	5	5	6	3	0	10	3
⑤ 40〜49	0	0	0	1	1	2	3	4
	5	6	7	3	9	0	3	11
⑥ 50〜59	0	0	0	1	1	2	5	6
	7	8	8	8	3	0	10	11

それぞれの設定値の打者がボールを打ったとき、それぞれのルーレットが回される。そのとき出た目が、打球の垂直方向の初速度となるのだ。数字が大きいほど高く上がっていき、0の

激ペナをしゃぶる⑨　で、実際にワースタを移植してみました。まずは名前。ワースタの選手は4文字以内の名前なので、これは問題なく完全に移植できます。次に数字ですが走力は5倍ぐらい、スタミナは2倍ぐらいにするとちょうどいい。

ときは必ず内野でバウンドする。

■HRの影響を受ける打率

インパクトの強さ(47ページ参照)はこのルーレットで出た目に応じて次のように変化する。

ルーレットの数字	インパクトへの影響
0～3	強さを3段から10段あげる(ただしもとの強さが大きい場合はひとまわりして極端に低くなることもある)
4、5	強さをそのままにする
6～9	強さを8分の7にする
10以上	強さを半分にする

こうして変化したインパクトの値が打球の水平方向の初速度を決め、垂直方向の初速度と合成されて打球は飛んでいく。

たとえば、HRのルーレットの数が大きいと上方向に伸び、水平方向は押さえられる。これがフライだ。HRのルーレットの数が小さいと上方向にはあまり伸びず、水平方向にはさらに伸びるようになる。これが勢いよく水平に飛んでいくゴロ性のあたりだ。

今度、エディットチームや打率やHRの値を決めるときは、この数値の組み合わせを考えて、設定してみよう。

SECRET 0008 意味のないデータ

エディットモードで設定する数値を節約する方法がある。意味のないデータを削って有効に活用すればチーム力はグンとアップする。

■意外な結論

自分だけのチームをエディットして遊ぶのはじつにおもしろい。エディット機能こそ、激ペナを楽しむメインテーマではないかとさえ思えるのだ。

設定できる数値には厳しい制限があるが、その範囲内でなんとか強いチームを作りたいと思うのは、各チームの監督(プレイヤー)にとって当然のことだ。

これまで、さまざまな数値についての意味や、影響を紹介してきたが、じつは、そこから次のようなことが結論づけられるのだ。

激ペナの設定値のなかには、せっかく設定しても意味のないデータがある。

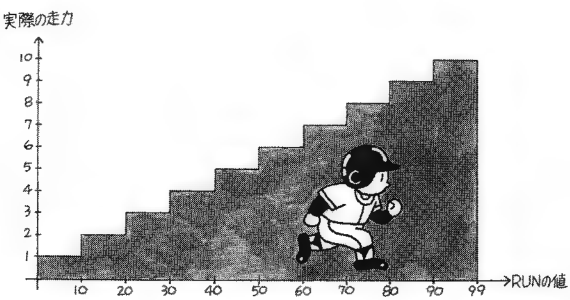
■意味のないデータはこれだけある

意味のないデータは、おもに設定値の1桁目である。

たとえば、HR(本塁打)の数値は、「0007」で紹介したHRのルーレットでしか使われない。HRを20にしても、29にしても、ルーレットのタイプはまったく同じなのだ。ということは、HRの1の位はまったく意味がないということになる。

同じように、「0002」で紹介したSTM(スタミナ)の数値は、HスタミナもSスタミナも、STMの10の位の値しか使っていない。つまり、STMの1の位にも意味がないのだ。

ほかにも、RUN(走力)の1桁目も意味がない。走力は、下の表のように、0～9、10～19、……の順にそれぞれ10段階しかないのだ。RUNの値に応じた実際の走力を1、2塁間のタイムで示せば次のようになる。



実際の走力	1、2塁間のタイム
1	約3.6秒
2	約3.5秒
3	約3.3秒
4	約3.2秒
5	約3.0秒
6	約2.9秒
7	約2.8秒
8	約2.7秒
9	約2.6秒
10	約2.5秒

激ペナをしゃぶる⑩　防御率、スピード、左右の変化はたぶん足りなくなるけど、1人ハズレを作るか、平均化して対処しましょう。ただ平均化すると強いはずのチームが弱くなってしまうことがあるので注意。

さらに、打率の場合は、意味のないデータの範囲が広い。つまり、「0001」のイラストを見ればわかるように、その段階ぶんしか違いがないので、たとえば2割7分の打者も、2割8分9厘の打者も、同じバットを持ち、同じインパクトで球をはねかえしているのだ。

■ひとまわり強いチーム

ということは、HR、RUN、STMは1桁目をすべて0にして、打率は偶数の「分」の位を1つ下の奇数にし、「厘」の位を0にしても、チーム力は変わらないわけだ。

すると、そのぶん、データにかなりの余裕ができてくる。その余裕ぶんを振りわけてやれば、ひとまわり強いチームができあがることになる。

P68では、チームデータを実際以上に大きくして使うウル技が紹介しているが、それはルール違反の技。ここで紹介しているのは、完全にルールにのっとった方法なのだ。

■気分を出すためにあえて損をする

ただ、激ペナのもうひとつの重要な要素は「気分」だということも忘れてはいけない。確かに、この方法を使えば、数値的には有利になる。が、はたしてそれで楽しいだろうか。

実際に、巨人とか、西武とかの実在の球団のデータを入力して遊ぶときなどとくにそうだ。このときは、現実の選手のデータにある端数はデータの効力以上にたいせつだと思う。

そうでなくても、末尾に0がならぶチームは味気ないものがある。20くらいは「ムードを出す端数」用に取っておいて、適当にふぞろいなデータを持つ選手で戦ったほうが楽しいのではないかと思う。

味気ないチームで勝つより、思い入れたっぷりのチームで勝ったほうがより楽しい。

SECRET 0009 役に立たない知識

知っていてもゲームが有利になるわけでもない、役に立たない知識のいくつか。激ペナファンの友だちとのちょっとした話題にどうぞ。

激ペナのメガROMのなかを、果てしなくさまよっていると、突きとめられなかったことも残る半面、いくつか、とりとめもないことがわかった。そのなかから、役には立たないけどちょっとおもしろいことを紹介しよう。

■ラッキー7の正体

予想してはいたが、びっくりしたのは、7回はほんとうにラッキー7だったということだ。

激ペナの試合では、7回になると、音声とともに「LUCKY7」と表示される。現実の野球では、単なるジンクスでしかないが、激ペナの7回は、データ的に特別の回なのだ。

じつは、7回になると、すべての打者のバットが1段階大きくなっている。やった。チャンスだ。もっとも、相手チームにとっても、同じなので、プラスマイナス0ということになるが、負けているチームにとっては期待できる回になるだろう。また、6回までにヨレヨレになってしまった投手は、7回の始まりとともに交代させたほうがいいということもわかる。

■投手についていくつか

左右の変化球のキレはC、Sで決まり、見た目には、かなり正確にその数値を反映しているように見える。しかし、実際の変化球のキレは、これにさらに乱数を加えられているのだ。

たとえば、実際のカーブの曲がり具合を出す計算式は、

(Cの値×2＋0〜3の乱数)×左右のキーを押している時間

となっている。ただ、これはごくわずかの違いだ。気持ち程度といってもいい。しかし、その「気持ち」のぶんで、相手の打者は空振りすることもあるようだから、あながち役に立たないともいえないだろう。ちなみに、ふつうは投手の左右で変化球の曲がり方は逆になるのだが、たとえば激ペナのカーブとは、右投手も左投手も関係なく、画面に向かって右側に変化する球を意味している。投手の変化球をキレを設定するときには、そのへんを十分注意してほしい。



激ペナをしゃぶる⑪　編集部で移植をためしたところ、数字が足りなくなることや、上限値を超える数字をどうするかなどの問題が数多く出てきたけど、それらをなんとかしてクリアしてプレイしてみました。

まだある。投手の投球数は最大255で、それ以上投げても数えてくれない。投手の最高球速はじつは189キロまでで、それ以上は、わけのわからない球になる。もっとも、ふつうにやっているときはけっしてそんな球を投げる投手は作れないが……。このデータは、完璧に役に立たないだろう。

■スプライトについて

またプログラム的なことをいえば、バックネット裏からの画面で、打者はスプライト面番号0～19、ボールの影は同じく20、ボール本体は21、投手は22～25、走者は26～31を使っている。

ディスクと新10倍のユーザーなら、激ペナの画面データをスプライトごとディスクにセーブすることができそのデータを使ってBASICプログラムのなかに激ペナの画面を呼び出すことができるから、画面をいじくって遊んでみるのも楽しいだろう。スプライトパターンのほうは、打者から順に定義されていて、1つのパターンを表示するのに2枚重ねている。どのパターンが何を表しているかは適当に調べてみよう。

■内野手とたわむれるには

ほかに、走者を追いかけおわって自分の守備位置にもどる内野手の走力は、追いかけているときの3分の1、約40だということもわかった。

40より少し速いので走力40の走者はあとからついていっても野手にはぶつからない。もっとも、たわむれるだけで、なんの得にもならない。せいぜい、調子にのりすぎてタッチアウトされるくらいが関の山だろう。ああ、役に立たない。

SECRET 0010

最強の打者とは？

ここまでの記事で、エディットするときにどうすれば強いチームが作れるかわかった。そこで実際にそのとおりに何度かやってみたが。

■HR10本台は名選手？

最初に気がついたのは誰だかもうわからない。なんだかホームランをよく打つバッターが何人か現れたことを。何度もそういう選手と対戦していたら、つぎのことが浮かびあがった。

彼らの共通点はHRの数値が10本台であること。そして、HRが10本台の選手はするどいあたりのヒットも多く、そういう選手の多いチームはよく勝つのだった。

何番目のルーレットか	何回でたか	HR10～19のルーレットの数字
0	6273回	0
1	6237回	0
2	6232回	0
3	6273回	0
4	6255回	1
5	6228回	1
6	6248回	2
7	6259回	3
8	6254回	4
9	6242回	4
10	6254回	5
11	6236回	3
12	6256回	6
13	6257回	0
14	6229回	9
15	6267回	11

■HRのルーレットに特性があった

そこで、MSXの頭脳であるZ80の、R（リフレッシュ）レジスタという激ペナで使われる乱数を作っている部分の特性を調べてみた（じつはルーレットを10万回ほど回してみるという実験をしてみただけ）。

その結果、このルーレットには、わずかではあるが特性があることが判明した。

左の表を見てほしい。

■注目株は7番目の数字

10万回でこのような数字が出た。わずかではあるが、0、3、15、7の順に出やすいわけだ。0、3、15は、HRの値にかかわらずインパクトにあたえる影響は一定で関係ないので、注目株は7だ。

■HRは10にしとくといい

インパクトの値に大きな影響を与え、かつ打球が高く上がるのはルーレットから導かれる値が3のときだ（これも実験の結果）。7番目に3があるのは左の表で紹介した、HRが10～19のときだけなので、HRを10にしておくと意外にホームランバッターが作れるという結論が導き出された。

HR10本の選手を多くするときっと勝てる！

激ペナをしゃぶる⑫　なんとも変な感じでおもしろかったよ。これをやってはじめて気がついたんだけど、選手の名前ってだいぶプレイに影響するね。まだまだほかにも楽しみかたはある。大リーグや韓国の野球のデータを……。

FLYERS

長打力と走力がひかるフライヤーズ

バッターは平均打率が.292だしホームラン数の平均も36だ! 走力もよくて盗塁しにくい選手は2人ぐらい。ホームランと走力の「もすきーと」、走力の「らいでん」が控えではもったいない。投手はスタミナがいまいち。得点をたくさん取る自信があったら、わりとスタミナのある「みらーじゅ」を先発にし、こまめに交代して「しでんかい」をおさえの切り札にしてもおもしろい。

■ピッチャー

NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
しでんかい	RU	160	1.32	43	9	9	9
みらーじゅ	LU	150	2.79	75	3	8	1
ふぉっかー	LD	140	2.61	40	9	9	1
しゅみっと	RU	140	2.60	19	9	0	9
合計値		590	9.32	177	30	26	20

■バッター

NAME	LR	打率	HR	RUN
ふぁんとむ	R	287	24	99
ひえん	R	290	32	82
とむきゃっと	L	342	37	75
ぜろ	R	337	50	50
いーぐる	L	307	44	62
はりあー	R	310	30	44
たいがー	R	283	29	72
すかいほーく	L	261	33	65
もすきーと	L	284	51	81
らいでん	R	275	26	93
あるはとろす	R	274	33	86
ふおけうるふ	L	248	35	70
合計値		3498	424	879

RIDERS

走力抜群ほかもまあまあライダーズ

バッターはホームランが少なめだが、平均打率が6球団中トップの.296。走力もスターティングメンバー(以下スタメンと略)だけの平均なら76でフライヤーズ以上になる。これといった控え選手がいないのでこのままでスタメンにするとよい。代打はあてにするな。

投手はスタミナのある「ぱりだか」を先発にまわして、スピードの速い「ふぇいざー」をおさえにしてみよう。

■ピッチャー

NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
ふぇいざー	RU	161	1.45	55	8	8	8
ぱりだか	LD	130	2.09	82	2	9	0
ほうく	RU	140	2.25	41	5	5	5
ぶろす	LU	145	3.60	34	2	9	0
合計値		576	9.39	212	17	31	13

■バッター

NAME	LR	打率	HR	RUN
はりけーん	R	287	5	96
かたな	L	310	11	91
しゃどう	R	326	38	78
はあれい	L	333	45	82
とらい	R	324	32	36
じいた	L	290	20	65
にんじゃ	R	348	14	72
ばは	L	254	9	84
えりみねーた	R	257	12	55
いんとるーた	L	270	6	42
ふぁらお	R	246	10	46
りくおう	L	301	18	62
合計値		3546	220	809

KOBE LINKS

投手力だけがたよりの神戸ラインズ

打線の中心になれるバッターがいない。打率、ホームラン、走力と三拍子そろって6球団中最低平均なのだ。バントやヒットエンドランなどでつないでいくしかない。スタメンから1割台のバッターを排除してみたらどうだろう。

投手力はなかなか。スタミナばっちりで、左右の変化最高の「さんのみや」と、防御率(関係ないみたいだけど)のいい「もとまち」中心におさえていって勝つしかない。

■ピッチャー

NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
さんのみや	RD	130	2.04	91	9	9	0
な だ	RU	155	2.82	34	5	3	1
もとまち	RU	140	1.53	50	5	2	0
す ま	LU	150	2.26	18	3	9	9
合計値		575	8.65	193	22	23	10

■バッター

NAME	LR	打率	HR	RUN
ろっこう	L	230	5	53
みかげ	R	243	6	50
あしや	R	280	9	31
おかもと	L	298	12	23
たかとり	L	203	8	36
にしのみや	R	221	8	40
ぽーあい	R	159	5	42
いたやど	L	188	7	10
はなくま	L	199	7	4
たるみ	R	205	3	18
おうじ	R	176	4	25
ふかえ	L	243	1	21
合計値		2645	75	353

激ペナをしゃぶる⑬ 調べて入力してみてもいいし、高校野球とかマンガの世界を移植するのもいいんじゃない。友達とチームを作りあいウォッチモードで対戦するのも頭脳戦という感じでいい。本当にこれで一生遊べるかもね。

在ROM球団データ一覧

BRENDS　走力のなさが足をひっぱるブレンズ

あまり優れたバッターがいないが「きりまん」「ぶるまん」「えすぷれそ」のクリンアップトリオのまえにランナーを置けば、なんとか得点できるだろう。また、「うーろん」の走力をかってスタメン1番に起用したほうがいい。

投手力のスタミナ合計は6球団中最高だし、スピード、変化もいいので、得点させないでコツコツ点を取るのが、このチームの勝ちパターンだ。

■ピッチャー

NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
ぶーある	RU	150	2.14	92	9	3	8
さんとす	LU	160	1.17	71	3	9	4
げんまい	RU	145	2.02	43	7	7	7
やむちゃ	RD	140	2.71	56	9	5	0
合計値		595	8.04	262	28	24	19

■バッター

NAME	LR	打率	HR	RUN
あめりかん	R	208	15	41
も　か	L	254	27	32
きりまん	L	320	31	15
ぶるまん	R	303	39	8
えすぷれそ	R	298	25	44
ぶらじる	R	267	18	72
ぎょくろ	L	244	11	33
ぺこ	L	235	6	82
てっかんのん	R	222	12	21
だじりん	L	211	15	36
あるぐれい	R	198	10	42
うーろん	L	232	7	79
合計値		2992	216	505

PROGRAMS　変化球を武器にできずプログラムズ

3割バッターが1人だけだし、ホームラン、走力もいまいち。「りんく」「しふと」をさげて、わりと走力のある「いんく」「あんどおあ」の2人をスタメンにして、走力90の「れじすた」を1番に。このように打線をいじくってもなかなか得点するのは難しい。

さらに投手がひどい。スピード、防御率、スタミナはいいほうだが、変化がてんでダメ。このチームが最弱か？

■ピッチャー

NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
じゃんぷ	RU	160	1.66	66	7	1	1
りすとあ	LD	135	1.37	90	1	6	5
へっくす	LU	135	2.38	29	2	5	7
こんぺあ	RU	140	3.15	42	5	0	0
合計値		570	8.56	227	15	12	13

■バッター

NAME	LR	打率	HR	RUN
にーもにっく	L	255	21	55
れじすた	R	302	13	90
さぶるちん	R	299	20	41
おうえす	L	260	34	23
りたーん	R	246	30	36
あせんぶる	L	240	17	65
りんく	L	276	17	13
しふと	R	247	6	25
ろうど	R	267	15	52
いんく	R	238	9	78
あんどおあ	L	272	11	63
こーる	R	250	4	29
合計値		3152	197	570

DARKS　何をとってもパッとしないダークス

まずは「かみお」を2番バッターに、「ながえ」を3番バッターにしよう。走力の「いわさき」「かみお」で塁に出て、打率の「ながえ」と「もあい」で得点できれば、なんとかなるかも。投手では「さぎさか」先発はどうだろう。スタミナ、スピードがいいのだ。プレートの右はしに立ってカーブだけ投げてれば、それほど打たれない(対COMだけだけど)。おさえはカーブが武器の「おーつか」だ。

■ピッチャー

NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
おーつか	RU	140	2.45	73	9	1	1
うえはら	LU	130	2.19	36	7	7	2
あかだ	RD	130	2.71	12	4	6	3
さぎさか	RU	160	2.07	99	3	0	0
合計値		560	9.42	220	23	14	6

■バッター

NAME	LR	打率	HR	RUN
いわさき	R	300	11	80
まつい	R	220	8	38
しょうがき	R	201	32	12
もあい	L	354	50	2
ながえ	R	270	21	21
ちあき	L	224	5	65
ふくい	R	199	8	24
みよし	L	210	10	9
ながた	R	200	12	32
かみお	L	175	7	71
は　る	R	205	9	25
おーた	R	211	4	34
合計値		2769	177	413

激ペナをしゃぶる⑭　ここからは、P66で紹介している編集部対抗激ペナ大会のいいわけです。なぜ、Mファンは負けたか。①徹夜明けだった(でも、これはほかも似たようなものかな)　②ウチワで受けるチーム作りを目指した

APPENDIX 0002

秘密兵器「MR.G」作る

■夢のスーパープレイヤー登場

彼の名は「MR．G」。走らせれば塁間０秒（測定限界以下）。彼はバントした打球をピッチャーが捕るよりも早くホームインしてしまうのだ（見えないランニングホームラン）。

打てば、２塁ライナーか？　とも思える打球がグーンと伸びて、バックスクリーンまで飛んでいく、目のさめるような大ホームランをカッ飛ばす。

そんなスーパープレイヤーだ。

■MR．Gのデータはふつうじゃない

MR．Gの選手データにはふつうに使う数字がひとつもない。ふつうには打ちこめない「©（Original copyright（オリジナル コピーライト）の略で"まるしー"と読む）がきれいにならんでいる。じつは、激ペナでは、©は数字の10になっているのだ。つまり、このデータの意味は、打率11割１分、ホームラン110本、走力110となるわけ。この現実ばなれしたデータこそ、MR．Gだけが持っているパワーの秘密なのだ。

単純な数字だけならMR．G以上の選手を作ることもできるのだが、どうも激ペナのプログラムと相性がよくないようで、たとえば打率20割、ホームラン1000本なんていう選手を作っても、ゲームのなかではMR．Gどころかふつうの選手にも劣ったりするのだ。

■MR．Gの弱点

どんなにいい選手でも弱みはあるもの。MR．Gの場合は、ときたま東京ドームなら屋根を突き破りそうな高いピッチャーフライを打ってアウトになってしまうことと、自分がランナーのときにバッターがフライやライナーを打つと、かならずダブルプレイになってしまうことだ（MR．Gは走り始め＋すべりこみでつぎの塁までいってしまうため、帰塁できないのだ）。

■MR．Gだけの不思議な現象

MR．Gを入れてプレイしていると、たとえばバントでランニングホームランを打ったときなどに、つぎの打順のバッターではなく、１人しかいないはずのMR．Gがふたたびバッターとなることがある（ランニングホームランのときは確実に起こる）。これはふつうに設定できるデータの範囲を越えているMR．Gにしかできないワザ（？）で、１回表の先頭バッターのMR．Gだけで99点取ってコールドゲームにすることもできるのだ（じつはどちらかのチームが99点取るとコールド勝ちになる、という役に立たない知識もあったわけ）。

■ディスクにMR．Gを入団させる方法

まずはディスクを使っている激ペナプレイヤー用。リスト１を使う。入団手続きは、

①MR.Gを入団させたいチームをTEAM EDITでロードし、別のディスクにコピーする（リストの打ち間違いでチームデータを壊さないようにするため）。このとき、チーム名にスペース（空白）を入れないこと。スペースがあるとMR．Gは入団を拒否する

②電源を切り、激ペナのカートリッジを抜いて、もういちど電源を入れる

③BASICになるので、リスト１を打ちこむ

④ミスがないかよく確かめ、ディスクにセーブしておく

⑤本書の143ページを読み、新・打ちこみミス発見プログラムで打ち間違いがないか確認する

⑥コピーしたチームデータが入っているディスクをセットしてから、RUNする

⑦チーム名リストが表示される（チーム数が40を越える場合、はじめの数チームが画面の外にいってしまうことがあるので、そういうときは、番号とチームの対応を覚えておくように）

⑧「どのチームにつくりますか」に、チーム名の前の番号で答える

⑨「なんばん」に、MR．Gを入れたい打順で答える（８から12だと、控え選手になる）

⑩すこしして「けんこうのため～」というメッセージが表示されたら手続き終了

⑪電源を切って激ペナをはじめる

⑫MR．Gがちゃんと入団しているかどうか、TEAM EDITで状態を確かめる。うまくいっていたらどこかのチームと対戦する

激ペナをしゃぶる⑮　（ほかの編集部は短期戦に的をしぼった偏ったチームだった）　③ほんとうに３人で行って交代で戦った（ポプコムやMマガは専用のメンバーが１人でがんばっていた）　④３人とも気さくな対人恐怖症だった（うそ）

■うまくいかないときのフォロー

ⓐ⑥から⑦にいく途中で、「うちこみミス××」と表示されて終わってしまう場合……リストの行20か行××に打ち間違いがある。もういちどよく見直すこと

ⓑ⑫でMR．Gのデータがおかしくなっている場合……行70が特にあやしい。行70にミスがなければ、行40〜60に打ち間違いがある

ⓒ⑫でMR．Gがいない場合……他のチームに入団している可能性あり。TEAM EDITで他のチームの内容を確認して、もし他のチームに入団していたら、行40〜90に打ち間違いがある

ⓓ⑦でエラーではないのにチーム名が表示されない場合……違うディスクがセットされているか、行30か行80〜90の打ち間違い。セットしてあるディスクを確認してからもういちどRUN

ⓔ⑨〜⑩のときに「Bad file name in 60」というエラーが出てしまう場合……チーム名にスペースを使っているか、行60の打ち間違い

これら以外のエラーがでたときなどは、うまくいくまで打ち間違いがないか見直すこと。

リスト1＝ディスクでMR．Gを作る

```
10 CLEAR1000,&HB000:DEFINTA-Z:MAXFILES=1
:U=&HB000:DEFUSR=U:SCREEN1:WIDTH32
20 FORI=0TO10:S=0:FORJ=0TO7:READD$:D=VAL
("&H"+D$):S=(D*J+I)+S:POKEI*8+J+U,D:NEXT
:READD:IFS<>DTHENPRINT"うちこみミス";I*10+100:
END ELSENEXT:A=USR(0)
30 FORI=0TOA-1:M=I*11:GOSUB80:PRINTUSING
"##:&          &   ";I+1;K$;:NEXT
40 PRINT:PRINTUSING"どのチームにつくりますか(1~##)"
;A;:INPUTI:IFI<1ORI>ATHEN40
50 INPUT"なんばん(1~12)";K:IFK<1ORK>12THEN5
0ELSEM=(I-1)*11:GOSUB80:M=(K-1)*14+11
60 OPENLEFT$(K$+"$$$$$$$$$$",10)+"A"AS#1
LEN=1:FIELD#1,1ASA$
70 FORJ=1TO14:LSETA$=CHR$(VAL("&H"+MID$(
" 1B2090150000200B0B0B0B0B0B",J*2,2)))
:PUT#1,M+J:NEXT:CLOSE:PRINT"けんこうのため、つかいすぎにちゅういしましょう。":END
80 J=0:K$=""
90 D=PEEK(M+J+&HC000):IFD=36OR9<JTHENRET
URNELSEK$=K$+CHR$(D):J=J+1:GOTO90
100 DATA 21,3C,B0,ED,5B,53,F3,01,3367
110 DATA 0C,00,ED,B0,11,48,B0,0E,2592
120 DATA 1A,CD,7D,F3,ED,5B,53,F3,4802
130 DATA 0E,11,CD,7D,F3,B7,C0,11,3984
140 DATA 00,C0,21,49,B0,01,0B,00,1284
150 DATA ED,B0,3A,F8,F7,3C,32,F8,4400
160 DATA F7,0E,12,D5,CD,7D,F3,D1,5103
170 DATA B7,28,E7,C9,01,3F,3F,3F,2299
180 DATA 3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,41,1842
190 DATA 00,41,43,43,48,41,4E,53,2134
200 DATA 20,24,24,41,00,00,00,00,383
```

新・プログラム確認用データ

使い方はP143にあります

10>194	20>184	30>183	40>131
50>192	60>194	70> 99	80>230
90> 85	100> 94	110> 74	120>120
130>244	140>185	150>178	160>163
170> 55	180> 45	190>192	200>130

■新10倍にMR．Gを入団させる方法

つぎに新10倍カートリッジを使っているプレイヤー用。次ページのリスト2を使う。手続きは、

ⅠMR．Gを入団させたいチームを、あらかじめチーム名を変えて、2つ作っておき、プログラムの打ちこみミスでチームを再起不能にしてしまったときに備えておく

ⅡBASICにして、リスト2を打ちこみ、完全にあっていることを確認してから(P143の記事も参照）テープやディスクにセーブする

Ⅲスロットに新10倍カートリッジだけを差し、GRAPHキーを押しながら電源を入れる。すると、BASIC画面になるので、リスト2をロードし、RUNする

Ⅳ新10倍の中にあるチーム名のリストが番号付きで表示される

Ⅴ「どのチームにつくりますか」ときいてくるので番号で答える

Ⅵ「なんばん」ときいてくるのでMR．Gを入れたい打順で答える

Ⅶ少しして「けんこうのため〜」というメッセージが表示されたら手続き終了

Ⅷ電源を切って、ふつうに激ペナをはじめる

Ⅸ試合をするまえにMR．Gがちゃんと入団しているかどうかをエディットモードで確かめてみよう。MR．Gのデータはすべて「©」という文字だ

激ペナをしゃぶる⑯　だって、みんな本気出すんだもん。ポプコムの激ペナマシンは、気のやさしそうな子だったのでいいけど、その背後で大会の進行にクレームをつけてたりした人は怖かった。自分はプレイしてないのに……。

■新10倍でうまくいかないときのフォロー

ⓐⅲからⅳの途中で、「うちこみミス××」と表示されて終わる⇒リストの行20か行××に打ちまちがいがある

ⓑⅸでMR．Gのデータがおかしくなっている⇒行70〜80があやしい。そこにミスがなければ全体的に見直す

ⓒⅸでMR．Gがいない……他チームに入団しているかも。いなければ行30〜80を見直す

ⓓⅳでチーム名が表示されない……行20と行30〜50、そして行100以降を見直す

■バッターをすべてMR．Gに

MR．Gのいるチームですこしでもプレイしてみると、バッターをすべてMR．Gにしてみたくなる。

そんなときは何度もRUNして、ディスクなら⑨のときに、新10倍ならⅵのときに、1から順に12まで答えればいい(このときに1人ずつ名前を変えれば一見オリジナルチームのようになる)。そのチームで先攻をとり、ピッチャーの打順のときに9人目のMR．Gを代打に送る。すると1番から9番まですべてMR．Gになるので、バントしてダイアモンドを1周させるだけの単純作業を続ければ、1回表で終わってしまう99点コールドゲームという怪記録もかんたんなのだ。また、逆にバッター全員がMR．Gのチームを最強の相手として、自分はふつうのチームで戦うのも、とてもつらくておもしろい。

最後に、MR．Gはオモチャとして作ったようなプレイヤーであるということを忘れないように。MR．Gは試合に勝つためではなく、なんとなく気の沈んだときにホームランをかっとばしてみるといった用途に使うのがいいようだ。

リスト2＝新10倍でMR．Gを作る

```
10 CLEAR300,&HA000:DEFINTA-Z:DIMF(31):U=
&HA000:A=&HB000:B=&HB280:DEFUSR=U:DEFUSR
1=U+&HB3:COLOR15,0,0:SCREEN0:WIDTH40
20 FORI=0TO14:S=0:FORJ=0TO15:READD$:D=VA
L("&H"+D$):S=(D*J+I)+S:POKEI*16+J+U,D:NE
XT:READD:IFS<>DTHENPRINT"うちこみミス";I*10+10
0:END ELSENEXT:Z=USR(0):C=0:I=0
30 P$="":D=PEEK(A+I):IFD=16THENI=I+8:IFI
>511THEN60ELSE30
40 IFPEEK(A+I+6)=255THENF(C)=PEEK(A+I+5)
:C=C+1:FORJ=0TO4:P$=P$+CHR$(PEEK(A+I+J))
:NEXT:PRINTUSING"  ##:&   &";C;P$;
50 I=I+8:GOTO30
60 PRINT:PRINTUSING"どのチームにつくりますか(1~##)"
;C;:INPUTF:IFF<1ORF>CTHEN60
70 INPUT"なんばん(1~12)";K:IFK<1ORK>12THEN7
0ELSEK=K-1:M=F(F-1)*128+A+K*14+11:FORJ=0
TO13:POKEM+J,VAL("&H"+MID$("1B2090150000
200B0B0B0B0B0B",J*2+1,2)):NEXT
80 FORJ=0TO1:S$=RIGHT$("000"+HEX$(USR1(F
(F-1)*128+A+J*128)),4):POKEF(F-1)*2+J*2+
B,VAL("&H"+RIGHT$(S$,2)):POKEF(F-1)*2+J*
2+B+1,VAL("&H"+LEFT$(S$,2)):NEXT
90 A=USR(1):PRINT"けんこうのため、つかいすぎにちゅういしましょう。":END
100 DATA F3,CD,5C,A0,30,1B,08,3E,10,08,2
1,00,B0,11,00,B0,7181
110 DATA 01,00,10,E5,C5,CD,23,A0,C1,E1,0
8,3E,30,08,CD,23,12284
120 DATA A0,FB,C9,C5,D5,E5,3A,5B,A0,08,5
F,08,21,00,A0,CD,12359
130 DATA 14,00,E1,D1,D5,E5,3A,F8,F7,B7,2
0,12,3A,58,A0,CD,16541
140 DATA 0C,00,E1,D1,C1,12,13,23,0B,78,B
1,20,D6,C9,1A,5F,12622
150 DATA 3A,5B,A0,CD,14,00,E1,D1,C1,18,E
B,00,01,00,04,21,8672
160 DATA C1,FC,C5,E5,7E,CB,7F,20,06,79,C
D,8F,A0,18,03,CD,14043
170 DATA 7F,A0,E1,C1,D8,23,0C,10,E9,3E,F
F,32,5B,A0,C9,E6,17482
180 DATA 80,B1,06,04,C5,CD,8F,A0,C1,D8,C
6,04,10,F6,C9,32,16586
190 DATA 5B,A0,21,10,40,CD,0C,00,FE,59,2
0,12,21,11,40,3A,7505
200 DATA 5B,A0,CD,0C,00,FE,5A,20,05,3A,5
B,A0,37,C9,3A,5B,11482
210 DATA A0,A7,C9,06,80,21,00,00,ED,5B,F
8,F7,C5,D5,1A,CD,17924
220 DATA CB,A0,D1,13,C1,10,F5,22,F8,F7,C
9,4F,11,01,A0,06,13020
230 DATA 08,79,CB,19,A7,CB,1C,CB,1D,CE,0
0,1F,30,06,7A,AC,11451
240 DATA 67,7B,AD,6F,10,EB,C9,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,3471
```

新・プログラム確認用データ

使い方はP143にあります

10>247	20>251	30> 89	40>223
50> 93	60>147	70> 88	80> 94
90> 29	100>105	110>190	120> 27
130> 75	140> 52	150>117	160> 47
170>207	180> 9	190>163	200>164
210> 55	220> 76	230> 1	240> 7

激ペナをしゃぶる⑰　ちゃっかりトロフィー持ってポーズつけたりね。ああいう大人にはなりたくないなあと思う。んん、負けおしみくさいなあ。負けおしみだけど。で、ウォッチモードでもMファンはポプコムチームに……。

APPENDIX 0003 夢のチームを作る

リスト3、4の「夢のチームを作る」プログラムは読者投稿のものをちょっとだけ修正したものだ。

さて「夢のチーム」プログラムを使うと、たとえば、打率は0から9割9分9厘まで、HRは99本まで、投手のスピードも199キロまで設定できる。加えて、各数値の合計値に対しても制限がないので、実在の球団データを正確に入力することができるのだ。

もちろん、適当なスーパーチームを作って楽しむのも勝手だが、打者に関するかぎり、このプログラムではMR.Gのデータを入力することはできない。

リスト3はディスク用、次ページのリスト4は新10倍用のプログラムだ。やることは同じだが、使い方は少し違う。

リスト3、4のどちらも、それぞれのリストを打ちこみ、プログラムの確認をしたうえで、セーブしておくまでは同じ。掲載リストは、在ROM球団のDARKSの選手にFLYERSのデータを入れた「DARKFLYERS」を作るプログラムになっている。

最初のプログラムが正しいことを確認したら、いよいよ自分が作りたいチームのデータ作りだ。ここから、リスト3と4とではやり方が違うので別々に説明しよう。

■リスト3の場合

行1000以降のデータは、チーム名と各選手名、選手データになっている。選手データは数字がつながっているのでわかりにくいが、エディットモードで見る数字と桁数がすべて同じなのですぐわかるだろう。このデータを修正して、自分の好きなチーム用のプログラムに変えていくわけだ。

まずチーム名をアルファベット大文字または空白で打ちこむ。チーム名の「"」と「"」のあいだはピッタリ10文字にすること。

次に選手の名前をひらがなで、データを数字で変更していき、各行の修正が終わったらリターンキーを押していく。

修正が終わったら、各データごとに正しいかどうかをチェックする。データの形式が間違っているときは「Wrong DATA!!」と表示するので、その直前に表示されていた部分のデータ

リスト3=ディスクで夢のチームを作る

```
10 CLEAR 999:I$="あいうえおかきくけこさしすせそたちつてとなにぬ
ねのはひふへほまみむめもやゆよらりるれろわをんぁぃぅぇぉゃゅょっ":CLS
20 PRINT"Reading..":PRINT"TEAM NAME":REA
D A$:FOR I=1 TO 10:B$=MID$(A$,I,1)
30 IF B$=" " THEN J$=J$+CHR$(0) ELSE 50
40 IF I>8 THEN MID$(A$,I)="$":GOTO 70 EL
SE MID$(A$,I)="_":GOTO 70
50 IF B$=>"0" AND B$=<"9" THEN J$=J$+CHR
$(VAL(B$)+1):GOTO 70
60 IF B$=>"A" AND B$=<"Z" THEN J$=J$+CHR
$(ASC(B$)-50) ELSE 999
70 NEXT:F$=LEFT$(A$,8)+"."+RIGHT$(A$,2)+
"A":J$=J$+CHR$(0)
100 FOR I=1 TO 12:PRINT "No.";I;"batter"
:GOSUB 500:READ A$
110 IF A$="R" THEN J$=J$+CHR$(32) ELSE I
F A$="L" THEN J$=J$+CHR$(26) ELSE 999
120 READ A$:FOR J=1 TO 7:J$=J$+CHR$(VAL(
MID$(A$,J,1))+1):NEXT J,I
200 FOR I=1 TO 4:PRINT "No.";I;"pitcher"
:GOSUB 500
210 READ A$:B$=RIGHT$(A$,1):A$=LEFT$(A$,
1)
220 IF A$="R" THEN J$=J$+CHR$(32) ELSE I
F A$="L" THEN J$=J$+CHR$(26) ELSE 999
230 IF B$="U" THEN J$=J$+CHR$(35) ELSE I
F B$="D" THEN J$=J$+CHR$(18) ELSE 999
240 READ A$:FOR J=1 TO 11:J$=J$+CHR$(VAL
(MID$(A$,J,1))+1):NEXT J,I
300 PRINT"Ok":PRINT"Disk ready?":PRINT"H
it any key":A$=INPUT$(1)
310 OPEN F$ AS #1:FIELD #1,255 AS A$:LSE
T A$=J$
320 PUT #1:PRINT"Completed..":END
500 READ A$:FOR J=1 TO 6:B$=MID$(A$,J,1)
510 IF B$=" " THEN J$=J$+CHR$(0):GOTO 54
0
520 A=INSTR("゛゜ー",B$):IF A THEN J$=J$+CH
R$(A+11):GOTO 540
530 A=INSTR(I$,B$):IF A THEN J$=J$+CHR$(
A+40) ELSE 999
540 NEXT:RETURN
999 PRINT"Wrong DATA!!":BEEP:END
```

次のページに続く

リスト3の続き

```
1000 DATA "DARKFLYERS"
1010 'B.
1020 '      Name          R       Ave  Run
1030 '                    L           HR
1040 DATA "いわさき  " , "R" , "2872499"
1050 DATA "まつい    " , "R" , "2903282"
1060 DATA "しょうが゛き" , "L" , "3423775"
1070 DATA "もあい    " , "R" , "3375050"
1080 DATA "なか゛え  " , "L" , "3074462"
1090 DATA "ちあき    " , "R" , "3103044"
1100 DATA "ふくい    " , "R" , "2832972"
1110 DATA "みよし    " , "L" , "2613365"
1120 DATA "なか゛た  " , "L" , "2845181"
1130 DATA "かみお    " , "R" , "2752693"
1140 DATA "は る     " , "R" , "2743386"
1150 DATA "おーた    " , "L" , "2483570"
1160 'P.
1170 '      Name        RL   SPD   ST S
1180 '                  UD      Era  C F
1190 DATA "おーつか  ","RU","16013243999"
1200 DATA "うえはら  ","LU","15027975381"
1210 DATA "あかた゛  ","LD","14026140991"
1220 DATA "さき゛さか ","RU","14026019909"
```

新・プログラム確認用データ

使い方はP143にあります

10>138	20>206	30>207	40>128
50>185	60>194	70>108	100> 84
110>169	120>218	200> 77	210>131
220>169	230>133	240>228	300> 97
310>182	320> 21	500> 56	510> 24
520> 39	530> 44	540>205	999>157
1000>248	1010>116	1020>175	1030>252
1040> 25	1050>199	1060> 60	1070> 17
1080>246	1090> 66	1100> 50	1110>128
1120>169	1130>171	1140> 90	1150>152
1160>228	1170>196	1180>168	1190>202
1200>130	1210> 99	1220>105	

を見直す。だいじょうぶなら「Ok」を表示して「Disk ready?」「Hit any key」といってくるので何かキーを押す。しばらくするとそのディスクのなかに望みのチームが誕生している。

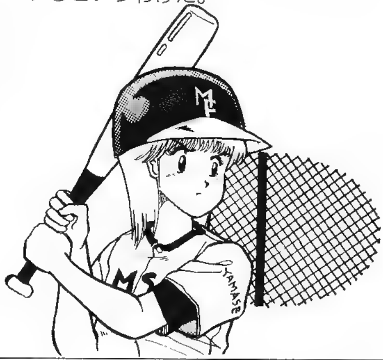
■リスト3の場合

新10倍版ではチーム名を設定できず、MR.Gのプログラムと同様、あらかじめ新10倍のなかに入れてあるエディットチームのデータを変更する方式になっているので注意。

行710以降のデータをリスト3の場合と同様に自分の好きに変更していく。そして、変更したプログラムを、テープかディスクにセーブしておく。

いったん電源を切り、新10倍だけを差しこんで、GRAPHキーを押しながら電源を入れる(MR.Gのときと同じ)。

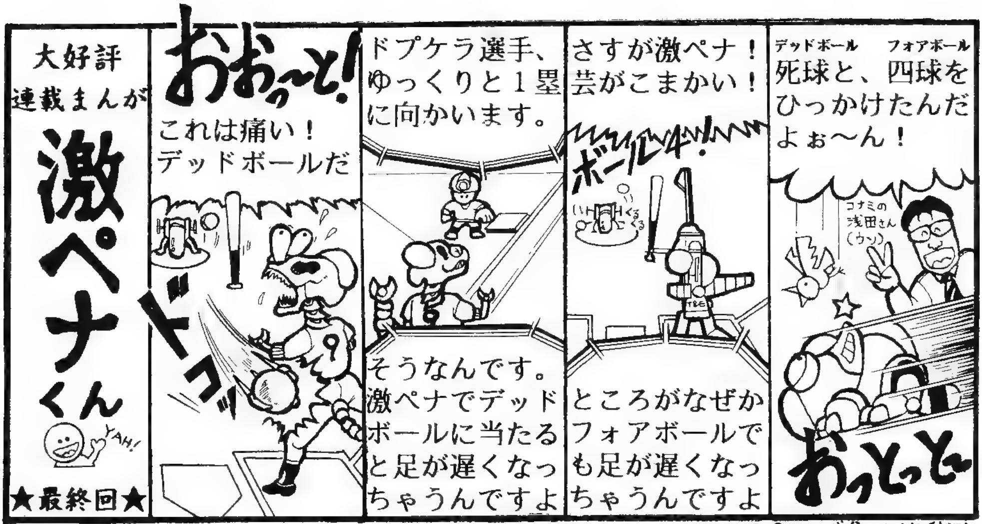
BASIC画面が出るので、プログラムをロードして、RUN。すると、新10倍に入っているチーム名が表示されるので、番号で答える。しばらくすると、選んだチームのデータが、リスト4に打ちこんだデータに変わっているというわけだ。



リスト4＝新10倍で夢のチームを作る

```
10 CLEAR999,&HA000:DEFINTA-Z:DIMF(31):U=
&HA000:A=&HB000:B=&HB280:DEFUSR=U:DEFUSR
1=U+&HB3:COLOR15,0,0:SCREEN1:WIDTH32
20 FORI=0TO14:S=0:FORJ=0TO15:READD$:D=VA
L("&H"+D$):S=(D*J+I)+S:POKEI*16+J+U,D:NE
XT:READD:IFS<>DTHENPRINT"うちこみミス";I*10+10
0:END ELSENEXT:Z=USR(0):C=0:I=0
30 P$="":D=PEEK(A+I):IFD=16THENI=I+8:IFI
>511THEN60ELSE30
40 IFPEEK(A+I+6)=255THENF(C)=PEEK(A+I+5)
:C=C+1:FORJ=0TO4:P$=P$+CHR$(PEEK(A+I+J))
:NEXT:PRINTUSING"      ##:&   &  ";C:P$;
50 I=I+8:GOTO30
60 PRINT:PRINTUSING"ど゛のチームをへんこうしますか(1~##
)";C;:INPUTF:IFF<1ORF>CTHEN60
70 M=F(F-1)*128+A+11:GOSUB500
80 FORJ=0TO1:S$=RIGHT$("000"+HEX$(USR1(F
(F-1)*128+A+J*128)),4):POKEF(F-1)*2+J*2+
B,VAL("&H"+RIGHT$(S$,2)):POKEF(F-1)*2+J*
2+B+1,VAL("&H"+LEFT$(S$,2)):NEXT
90 A=USR(1):PRINT"Complete...":END
100 DATA F3,CD,5C,A0,30,1B,08,3E,10,08,2
1,00,B0,11,00,B0,7181
110 DATA 01,00,10,E5,C5,CD,23,A0,C1,E1,0
8,3E,30,08,CD,23,12284
120 DATA A0,FB,C9,C5,D5,E5,3A,5B,A0,08,5
F,08,21,00,A0,CD,12359
130 DATA 14,00,E1,D1,D5,E5,3A,F8,F7,B7,2
0,12,3A,5B,A0,CD,16541
140 DATA 0C,00,E1,D1,C1,12,13,23,0B,78,B
1,20,D6,C9,1A,5F,12622
150 DATA 3A,5B,A0,CD,14,00,E1,D1,C1,18,E
B,00,01,00,04,21,8672
160 DATA C1,FC,C5,E5,7E,CB,7F,20,06,79,C
D,8F,A0,18,03,CD,14043
170 DATA 7F,A0,E1,C1,D8,23,0C,10,E9,3E,F
F,32,5B,A0,C9,E6,17482
180 DATA 80,B1,06,04,C5,CD,8F,A0,C1,D8,C
6,04,10,F6·C9,32,16586
190 DATA 5B,A0,21,10,40,CD,0C,00,FE,59,2
0,12,21,11,40,3A,7505
```


激ペナ場外技　2人用で自分で投げて自分で打つ。20点になったらノーアウトかワンアウトで3塁にランナーを置く。バッターにフライを打たせ、ボールは野手が取り、ランナーはホームに突っこむ。そのままにしていると突然50点以上になる。



こらこら ネームが多いぞ!!（ボス）

```
200 DATA 5B,A0,CD,0C,00,FE,5A,20,05,3A,5
B,A0,37,C9,3A,5B,11482
210 DATA A0,A7,C9,06,80,21,00,00,ED,5B,F
8,F7,C5,D5,1A,CD,17924
220 DATA CB,A0,D1,13,C1,10,F5,22,F8,F7,C
9,4F,11,01,A0,06,13020
230 DATA 08,79,CB,19,A7,CB,1C,CB,1D,CE,0
0,1F,30,06,7A,AC,11451
240 DATA 67,7B,AD,6F,10,EB,C9,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,3471
500 I$="あいうえおかきくけこさしすせそたちつてとなにぬねのはひふへほまみ
むめもやゆよらりるれろわをんぁぃぅぇぉゃゅょっ":PRINT"Reading"
510 FOR I=1 TO 12:PRINT "No.";I;"batter"
:GOSUB 620:READ A$
520 IF A$="R" THEN J$=J$+CHR$(32) ELSE I
F A$="L" THEN J$=J$+CHR$(26) ELSE 670
530 READ A$:FOR J=1 TO 7:J$=J$+CHR$(VAL(
MID$(A$,J,1))+1):NEXT J,I
540 FOR I=1 TO 4:PRINT "No.";I;"pitcher"
:GOSUB 620
550 READ A$:B$=RIGHT$(A$,1):A$=LEFT$(A$,
1)
560 IF A$="R" THEN J$=J$+CHR$(32) ELSE I
F A$="L" THEN J$=J$+CHR$(26) ELSE 670
570 IF B$="U" THEN J$=J$+CHR$(35) ELSE I
F B$="D" THEN J$=J$+CHR$(18) ELSE 670
580 READ A$:FOR J=1 TO 11:J$=J$+CHR$(VAL
(MID$(A$,J,1))+1):NEXT J,I
590 PRINT"Ok"
600 FORI=0TO243:POKEM+I,ASC(MID$(J$,I+1,
1)):NEXT
610 RETURN
620 READ A$:FOR J=1 TO 6:B$=MID$(A$,J,1)
630 IF B$=" " THEN J$=J$+CHR$(0):GOTO 66
0
640 Z=INSTR("゛゜ー",B$):IF Z THEN J$=J$+CH
R$(Z+11):GOTO 660
650 Z=INSTR(I$,B$):IF Z THEN J$=J$+CHR$(
Z+40) ELSE 670
660 NEXT:RETURN
670 PRINT"Wrong DATA!!":BEEP:END
680 'B.
690 '      Name        R       Ave  Run
700 '                  L            HR
710 DATA "いわさき  " , "R" , "2872499"
720 DATA "まつい   " , "R" , "2903282"
730 DATA "しょうが゛き" , "L" , "3423775"
740 DATA "もあい   " , "R" , "3375050"
750 DATA "なか゛え  " , "L" , "3074462"
760 DATA "ちあき   " , "R" , "3103044"
770 DATA "ふくい   " , "R" , "2832972"
780 DATA "みよし   " , "L" , "2613365"
790 DATA "なか゛た  " , "L" , "2845181"
800 DATA "かみお   " , "R" , "2752693"
810 DATA "は る   " , "R" , "2743386"
820 DATA "おーた   " , "L" , "2483570"
830 'P.
840 '      Name       RL   SPD   ST S
850 '                 UD      Era  C F
860 DATA "おーつか  ","RU","16013243999"
870 DATA "うえはら  ","LU","15027975381"
880 DATA "あかた゛  ","LD","14026140991"
890 DATA "さき゛さか ","RU","14026019909"
```

新・プログラム確認用データ

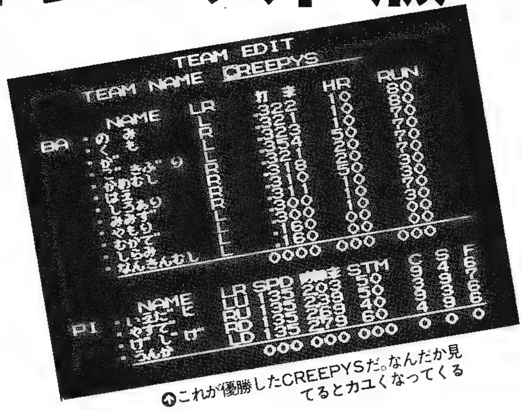
使い方はP143にあります

10>225	20>251	30> 89	40>207
50> 93	60> 71	70>135	80> 94
90> 73	100>105	110>190	120> 27
130> 75	140> 52	150>117	160> 47
170>207	180> 9	190>163	200>164
210> 55	220> 76	230> 1	240> 7
500>216	510> 71	520>236	530>218
540> 64	550>131	560>236	570>200
580>228	590> 84	600> 35	610>198
620> 56	630>248	640>230	650>123
660>205	670>157	680>116	690>175
700>252	710> 25	720>199	730> 60
740> 17	750>246	760> 66	770> 50
780>128	790>169	800>171	810> 90
820>152	830>228	840>196	850>168
860>202	870>130	880> 99	890>105

激ペナ場外技　2アウトでどこかの塁にランナーがいるときバッターが内野ゴロを打つ。バッターが１塁をふむまえにランナーがタッチアウトになると、つぎの回になったとき、さっき打ったバッターが先頭バッターとして登場します。

APPENDIX 0004

激ペナニュースダイジェスト版



↑これが優勝したCREEPYSだ。なんだか見てるとカユくなってくる

■Mファン 88年7月号から始まった

「読者からチームを募集して、ウォッチモードでトーナメントして、優秀チームには豪華商品をプレゼント……というのはどうでしょう」という手紙が届いたのは激ペナが発売されるまえだった。その企画もらった／　というわけで激ペナのエディットチームを募集したのだ。その場で発案者とMファンのチームを戦わせたが、弱いはずのMファンチームの圧勝。

■8月号は先着組のオープン戦

とにかく早く応募するといいこと(?)がある。オープン戦でいきなり対決したのは、車の名前にちなんだ「TOYOCARS」と、三国志関係の「GENERALS」という2チーム。今から考えると、全応募者の10%ぐらいはこの手のネーミングだった。ちなみにいちばん多かったチーム名は「KONAMIS」でこれは20パーセントはしめてた(数字は推測)。

そしてこの号では当初設定した締め切りを20日間ほど延ばし、さらに有名人にも応募を呼びかけて(恥ずかしい) 盛り上げようとした。

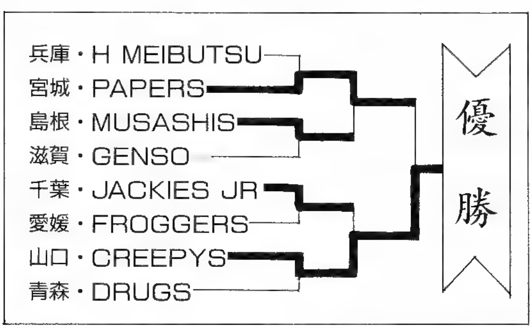
■9月号は場つなぎの因縁対決

激ペナが発売される直前、東京は銀座でパソコン雑誌編集部対抗激ペナ大会がコナミの主催で開催されたことを、知っているかな。そのとき、Mファンチームはポプコムチームに完敗したのだった。そのときはもちろん2プレイで対決したのだが、ウォッチモードでなら勝てるかも知れない、ということでこの号ではウォッチモードによる、編集部対抗大会を勝手におこなったのだった。だがしかし、駄菓子菓子である。Mファンはまたしてもポプコムに負けてしまったのだった。くやしい。

■10月号でようやく本大会開催

残念ながら有名人からの応募はなかったが、全世界(イギリスはロンドンからの応募があったので全国ではない)からの応募人数は1553人。1人で20チームも送ってくる人がいて、チーム数にすると2000は越えたもようだ。

県別に代表を選び(応募者の多い県は複数を代表にした)、発案者にMファンを加え、全63チームでトーナメントをおこなった。ベスト8以降の結果だけ伝えよう。



Mファンには載せきれなかった出場チームのデータがウルティマⅣのマップポスターの裏にある。さまざまなチームデータをコレクションに加えれば、キミの激ペナ人生はより豊かになるに違いない。また、運よく出場できたけど、おしくも敗退したチームの作者は、勝手にトーナメントして自分のチームをむりやり優勝させてみるのもいいかも。

激ペナ場外技　エディットでカーソルをＳＴＭのＳの字の下に置き１つ上にすると12人目のバッターの名前に数字が入れられる。ペナントモード１人用でポーズをかけ〔ＳＨＩＦＴ〕を押すと敵の選手交代画面になりそこから抜け出せなくなる。

APPENDIX

ウル技いろいろ



モンスターチームが出現する不思議なテク?

どんなプログラムでもいい。たとえば、ファンダムの1画面プログラムなどを打ちこんで、ディスクにセーブするときに「.$$A」という拡張子をつけておく。するとそのプログラムは激ペナのチームデータとして使えるのだ(ただしディスク版のみだけど)。

こうして作ったチームは名前も選手もでたらめのモンスターチーム。ときどきMR.Gクラスの大物や超俊足が混じっていく。

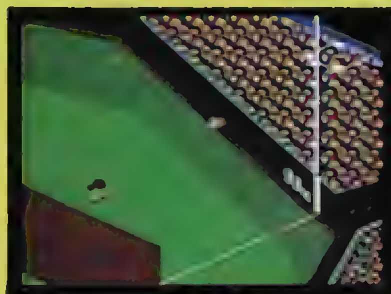
で、編集部でいろいろ実験したのだが、いれるプログラムによってどんなチームになるか見当がつかない。最初に紹介されたプログラムにすごくいいのがいるので、写真で紹介するよ。



○これがこのチームのメンバーだ。控え選手にもいいのがコロコロいるので、どんどんチェンジして試してほしい



○表示は194キロだけど、実際に見た感じでは130キロくらいは出ている。ホント!



○3人くらいMR・Gクラスがいる。セカンド頭上を越えてホームランになるところ



○打ったとたんに1塁にいる。足がメチャクチャ速い選手も3人くらいいる

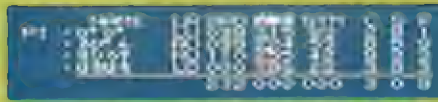
○このプログラムを打ちこんで、セーブするときファイル名のあとに「.$$A」をつければいい。間違えてもエラーはでないと思う。このプログラムの作者の名前を紹介する。大阪の沖津くんだ。途中までは昔ファンダムに載った「無」というゲームだそうだ。

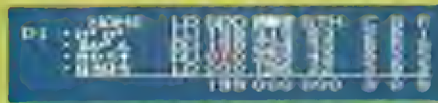
```
1 COLOR 15,1,1: SCREEN2,3,0:KEYO
FF:OPEN"GRP:"AS#1:LINE(0,92)-(25
6,92),4:FORU=0TO100:XX=INT(RND(1
)*255):YY=INT(RND(1)*190):PSET(XX
,YY),10:NEXTU:H=100:Z=0:X=110:S=
10:DEFUSR=&H90:GOSUB10
2 H=(INT(RND(1)*3-1))*10
3 FORI=1TO20:Z=Z+.1:PUTSPRITE0,(
X,150
10000 '00000 START 00000
10010 SCREEN0
10020 WIDTH40
10030 COLOR 3,1,1
```

激突ペナントレース

最高球速189キロのピッチャーを3人作る!

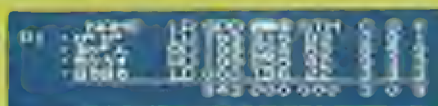
エディットで作るピッチャーの球速を、1[illegible]キロから189キロにしてしまう方法があります。まずピッチャーの球速を上から順に、[illegible]、[illegible]、110、[illegible]とします。そして、2人目のピッチャーまでの前の桁に1を入力します。すると2人とも189となりますが、そのままにして3人目も189にしてから、[illegible]の桁に1を入力しましょう。189、189、1[illegible]、100となるはずなので、1回セーブして、再びロードしてみると、3人とも189キロになっています。







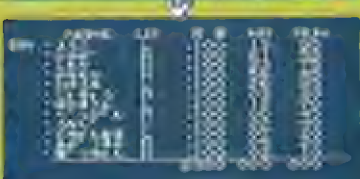




控え選手の最低打率を.100にすれば余裕







エディットで、バッターの打率を.200か.[illegible]ちょうどにします。そして2桁目は3のところに1を入力します。すると、.[illegible]となりますが、1回セーブしてから見てみると、.100になっています。控え選手も.100すればレギュラーにより多くの打席をまわせます。

これが最強チーム?



[illegible]、ウォッチモードのときに〔F4〕を押すと、試合が中断され初期画面に戻ります。また、どのモードでも試合中に〔F5〕を押すとBGMの一部が消えます。音を消すと試合のスピードが少しアップして気持ちいい。

足の速いランナーがセカンドにいれば1点だ

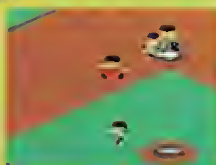
[illegible]る。三塁手がセカンドに到着し、ほんの少しセンター方向に動いたら、再びランナーをサードに走らせる。なぜかアウトにならず一気にホー[illegible]





[illegible]キャラが重なって見にくいけど、この瞬間に三塁手とすれ違えばアウトにならず





⊙すれ違うと三塁手がゆるゆると追いかけてくる。でも足が速いランナーなら追いつかれることはないよ

⊙追いつかれずホームにまで逃げてきた。というわけで、1点取れるわけだ。当然人間相手では通用しないよ

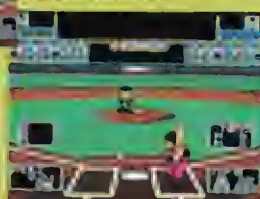


超球界の変化球ピッチャーはとても曲がるぞ

球速が0から70ぐらいで、カーブとシュートの値が9のピッチャーを作ろう。そして投球のときに大きくカーブかシュートをかけてよう。すると、ボールはおもいっきり変化して、画[illegible]のはしから出てしまい、突然打者のそばにワー[illegible]



[illegible]に出る。絶対ストライ[illegible]



⊙こんなに曲がってしまっていいのかしら。[illegible]

誰にも気づかれずにそうっと盗塁する方法

ランナーが出たらファーストの方向を押しながら盗塁のボタンを押す。ザー[illegible]という音がしたら普通に盗塁しよう。そうやるとウインドウの中のランナーが動かないのに、実際はランナーが次の塁に[illegible]





[illegible]

激突ペナントレース

アダルトゲーム

未公開写真集



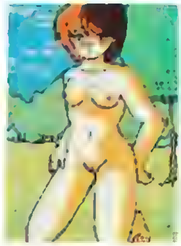
おもろいで　このコーナーはMSX・FAN本誌には登場しなかった写真で構成されてるの　またMファンでは紹介しなかったゲームも載ってるよ。今、日本で発売されているMSX用のアダルトゲームはほとんど押さえてあるよ。

♥お嬢様くらぶ

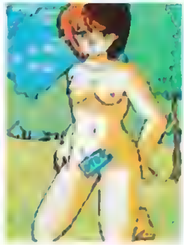
テクノポリスソフト ☎03-432-4471 MSX

早い話がトランプの大貧民。で、勝つと当然女の子が脱ぐ。6人のステージクイーンがキミの相手をしてくれる。

ウル技もある。いつもは全裸でも×××にオフダが残るけど(CAP)と(かな)をロックしておけばそれも取れる。ただテンキーのない機械では〔かな〕を押すときに〔SHIFT〕を押しながらでないとプレイできなくなる。



⊕ウル技の力、これこのとおり。じゃまものがとれて気持ちいいかしら



⊕さやかチャン。全部脱いでもいつもはオフダがはりついてるわ



♥エミーII

人工知能とかいうもので、いろいろな口説き文句に、画面の女の子が返答してくれる。



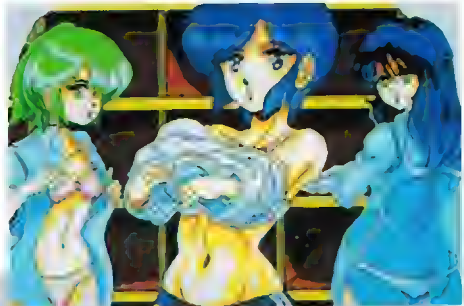
⊕「あいしてるよ」とか、「かわいい」、とか呼びかけると、「うれしい」なんていってくれます。でも変なことをいうと「その話はあきちゃった

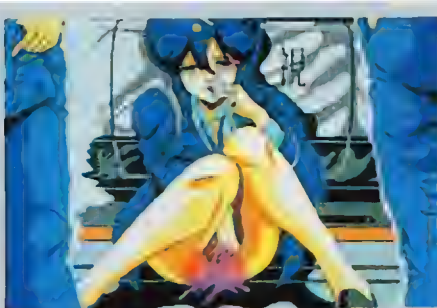
コミケ　お嬢様くらぶや、今度発売される予定のまじゃべんちゃーなんかは、もともとはコミケ(コミックマーケットの略)から発掘されたもの。もともとコミケは同人マンガ誌の即売会なんだけど、コンピュータソフトが年々浸食しているの。

♥カインドウ・ギャルズ

街で女の子をナンパして、最終的にはウフフというゲーム。ターゲットは5人。口説(くど)いている途中に相手の年齢や職業などがわかったら、メモをする。そうするともらえるボーナスがたまると見られる隠し画面が5つもある。

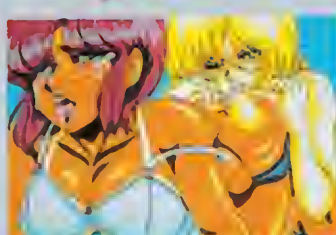
ウル技1つ。エンディングのときに(F1)(F2)(F3)キーを同時に押すと、ハード社製のゲームの隠しコマンドを教えてくれる。





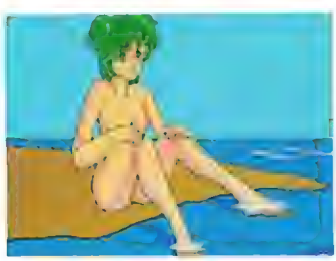






♥[illegible]源平争乱記 いろはにほへと

学校の試験の途中に平安時代にタイムスリップ。SF時代劇風味のエッチAVG。



○彼女とは[illegible]くエッチ[illegible]すなおな[illegible]いました。[illegible]じゃないか[illegible]……

盛りあがり　カインドゥ・ギャルズが編集部にきたとき男性部員たちのうるさいことうるさいこと。飛びかう放送禁止用語の嵐だったような気がするわ。もっとも編集部員は全員18歳以上。18歳未満の諸君は自粛しようね。なんていってもね。

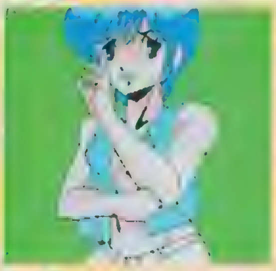
♥勝手に成じゃん

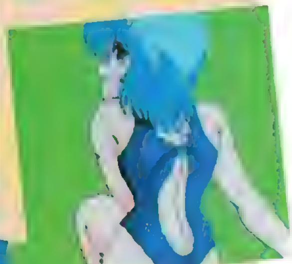
クイズに正解するとエッチな女の子の絵がだんだん見えてくる。何度もやれば全問正解、全裸女会見ということになるだろう。そのせいか全部の絵をいきなり見られるウル技がある。

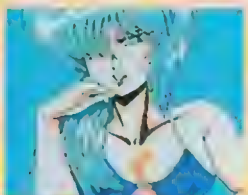
タイトル画面で(CAP)キーを押してから(ANTORAKINON)と入力し、(3)を押すだけ。またそのとき(4)を押すとカインドゥ・ギャルズの画面が数点見られる。



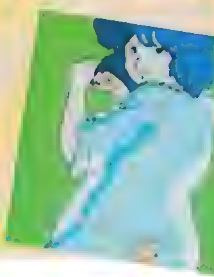






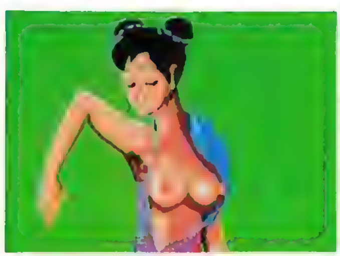






♥皇帝(エンペラー)の女たち

スペースキーを押すと美女の服が少しずつ脱げる。MSX-AUDIOに対応している。



勝手に成じゃん

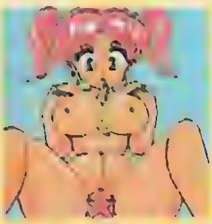
正式タイトル　勝手に成じゃんは本当はこんなタイトルなのだ。「HARD社の社長か社員に面白いと認めさせたクイズ第一弾、君も成田へ行って勝手にジャンケンしよう」。長いでしょ。まるで落語のジュゲムシュケム……みたい。

♥クイズ「雑学オリンピック」わたなべわたる編

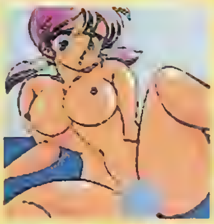
このゲームもクイズに正解するとエッチな絵がだんだん見えてくるというもの。不正解だとイチゴがじゃまして見えなくなっちゃう。原画はその手のマンガで大人気のわたなべわたる。

やはり、すべての絵を順番に見られるウル技がある。タイトル画面で〔CAP〕を押してから〔SHONEN〕と入力してからリターンキーを押すだけ。

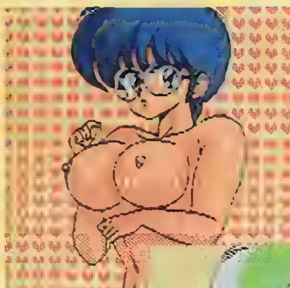




↑まあ食べ物を粗末にしてはいけませんね。えっ、ゆっくり遊んでから食べるの。ふーん



↓おさげがかわいいけど、体はもうすっかりオ・ト・ナ。おぇ、気持ち悪い表現



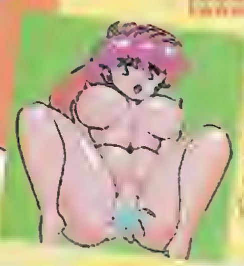
←赤いリボンでポニーテールのコがこんなカッコしてしかもバナナ持って。う〜ん世の中ぁ〜

↑[illegible]汗を[illegible]はなぜ[illegible]から[illegible]めて[illegible]

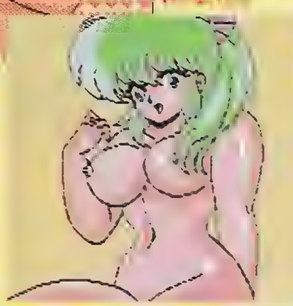
↓[illegible]



↑[illegible]

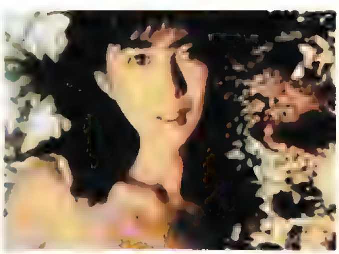


←この方のオッパイ[illegible]ンっと[illegible]



♥小林ひとみのパズルインロンドン

パズルを解くと小林ひとみがロンドンで撮影した、エッチな写真が拝める。



↑[illegible]カラダ中心のショットもいろいろとあります。そういえばこの人結婚し[illegible]してしまいました[illegible]で[illegible]

ボカシか…… 雑学オリンピックの女の子には、たまにあの部分にボカシがあるの。でも編集部員Tによれば、その部分を書きこんである原画があったからきっとボカシは取れるに違いないから、誰か取る技を見つけてだって。エッチね。

♥制覇

全国の麻雀名人と戦うゲーム。全国制覇するのが目的。で、相手はすべて女の子。当然こちらが勝てば脱ぐ。ウル技はないけど、コンティニューがあるから、わりとカンタンに全員のハダカが見られるだろう。なにしろ、どんな役でもいいから、あがれば1枚服を脱ぐのだ。しかもコンティニューしてもそれまでに脱いだ服を着てしまうようなこともないのだ。



♥ナイトライフ

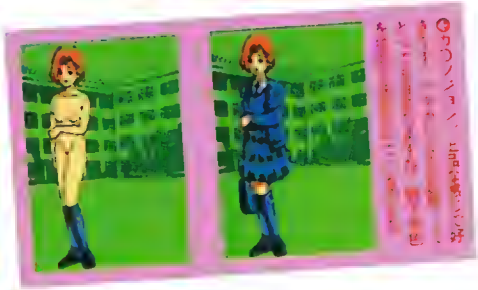
夫婦のタメのツール。今夜はどんな体位がいいかを決定してもらったりする。



◯もっとも一般的といわれている体[illegible]は永遠なれ、パァ、パァパパッパッパソパソパソパッパッパッ、チャン。チャーンチャチャッチャチャッチャッ

♥東京女子高生 セーラー服入門

東京の女子高の制服を実名ではヤバイので、それとなくわかるような名前を付けてグラフィック化した。スペースキーを押すだけで制服を脱いだり着たりする。全3巻。









♥東京女子高 制服を脱いだ図鑑

NEW SYSTEM HOUSE OH!
ディスク版

こちらも上のソフトと同じ主旨。だけど、最初から半分制服を脱いでいる。原画はロリコンマンガの大家内山亜紀。こちらも全3巻。
どちらもゲームではなく純粋に×××。



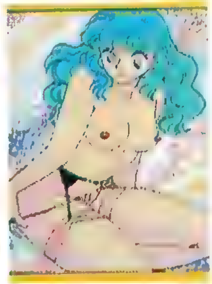
セーラー服の由来　セーラーとは船乗りのこと。つまり、もとは海の男のものだったの。どうせセーラー服図鑑をつくるなら、米海軍や、英海軍、ソビエト海軍なんかのセーラー服図鑑を作ってみてもおもしろいと思う(誰も買わないね)。

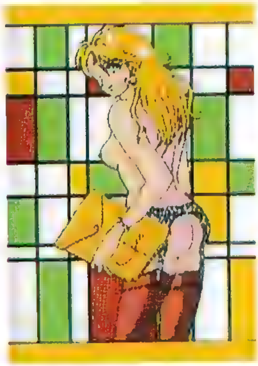
♥ファイブギャルズコネクション

アイセル ☎03-988-6973 MSX2専用(要VRAM128K)/ディスク版/5800円

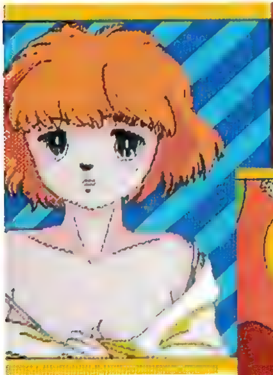
水道管ゲームのようなものを解くとカワイイ女の子が脱いでいく。わりあいカンタンなゲームなので、スケベだけど難しいのはどうもニガテというキミ向き。

➡ムチムチブリンの髪フサフサ。日本人ばなれした顔だちね

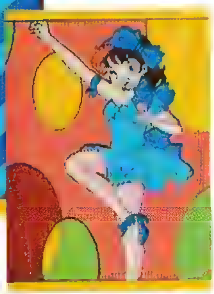




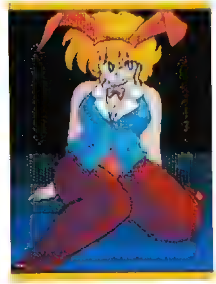
⬆ハダカで書類入れ持ってどうすんのよ。あら社長秘書さんでしたの。ならそれくらいのこと、あたりまえだったかしら。オホホホ



⬅泣きながら脱いでる。エーン、もらい泣きしちゃうよぉ。でもこの幼いように見えるコが脱いでみると、胸がどっか〜んなのよ!



➡ハーイ、なんだかアイドルっぽいねえ



➡おなじみのバニーちゃんで〜す。こういうおねえさんがたくさんいるところにおじさんが遊びに行くのよ

♥ラブリーホラー おちゃめな幽霊

全流通 ☎06 751-5271 MSX2専用(要VRAM128K)/ディスク版 6800円

家賃1万円の安アパートには女の子ばかりいるけど、それぞれに幽霊がとりついているという、不動産屋の話。家賃の安さに負けて借りてみたが……。ホラーエッチAVG。



⬆マンガのコマワリみたいだねぇ 死刑っ! 違うコマ割りだよっ! わかる人にはわかるんだから



⬅こらっ、女湯をのぞくんじゃない。しかも都合のよいことに、若い女性ばっかりじゃないの。たいていはおばあさんばっかりというオチなのに



⬅あらあら好きでやっているのかしら、それともムリヤリかしら 最近ではファッションでこれをやってるという話を聞くけどほんとかしら?



⬅ウオォォォォ〜 光か…… 神は我々に奇蹟を起こしたぁ〜 なんてシーンではないんでしょうね 単なるスケベしてるだけね

読者の要望 上の2つのゲームは編集部になかったから、ホスが新宿のヨドバシカメラまでわざわざ行って買ってきたの。そうまでしてエッチゲームがやりたいの? て聞いたら「これは読者の要望なんだ。ようおぼえておけ」だって。がっくん。

♥リップスティック①〜⑤

どんどん女の子のノリマキもない姿が出てくる。えっ、意味がわからない。あ、ごめん、アラレもない姿の間違いでした。全5巻。ロリータ編、OL編など好みに応じて楽しもう。







○[illegible]んでるだけで ももみよ〜にそそられるなぁ。胸もいっぱいはみ出てるけどね

○[illegible]で居眠りなんかしてると、カメラ小僧にこんなふうに撮られるぞ



○ロリータ編だね。かな[illegible]たりして。もしや えちゃう人なんて本当は[illegible]

○よくあるパターンです[illegible]







♥陽あたり良好

東宝 ☎03-591-4557 MSX2専用(要VRA[illegible]

アダルトゲームじゃないけど、[illegible]でここに入ってしまいました。AVG。



ゲームじゃない リップスティックはスペースキーを押すだけでエッチなグラフィックがどんどん出てくる。そういうやつだから1日で飽きると思うんだけど、男性部員たちはときどきウル技を発見できるかも知れないってやってる。好きねえ。

♥麻雀狂時代

またまた、麻雀で勝つとエッチな絵の見られるゲーム。ただしこちらはあがった点数によって肌の露出度が違ってくるので、大きい役を上がろうと必死になることでしょう。



❸女子高生、小さな黒子に靴下から順番に××まで脱がされてしまう。ソメ職人と呼ばれるホンイツ好きのJ・キタコーの身代わり

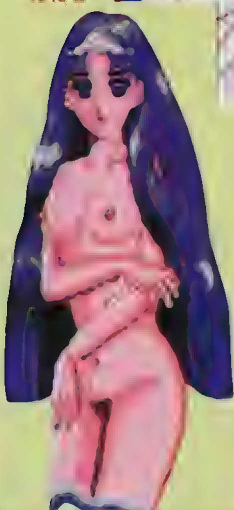


❹ポックの妻。黒子[illegible]ックを投げた分だけ[illegible]だ[illegible]

❹[illegible]黒子がジ[illegible]んだ分だけ[illegible]ストロー[illegible]のが黒子



❸中森桃子。少しずつタオ[illegible]





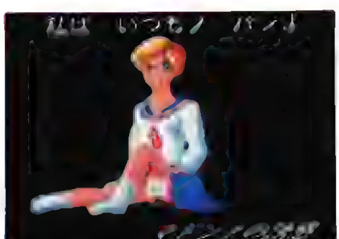
❹美ゆう憲。始めはかすみがかかっているが上からだんだん見えてくる。中大人の身代わり

❹B・モンロー。この人はまとも。普通に服を脱ぐ。オーソドックスな打ち方



♥マドンナの誘惑

かなりダイタンな彼女を、口説くゲーム。スペースキーの連打で彼女は恍惚の表情に。



❹あっそー。すーすーしないかなあ。このあと彼女は「キーを連打してぇぇ」といってくるのさ。さあ、体力勝負ならまかせとけって

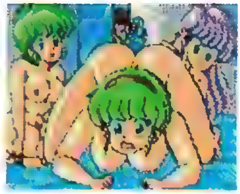
♥どっきん♥美奈子先生

テクトハウス ☎03-352-0090 MSX2専用(要VRAM 128K)/ディスク版 7800円

わたなべわたる原作のマンガがAVGに。海のキャンプで、美奈子先生が行方不明になった。健太は必死で捜すつもりが、ついつい途中でエッチな寄り道をしてしまう。



⊙ジェンカなんかやってる場合じゃないよ。海にきたんだからいっぱいエッチしなくちゃ。とかなんとかいってるうちに、美奈子先生は大ダコにさらわれてしまうのだ



⊙捜査中にこんな場面に出くわした。ほほ〜、りかチャンがいたぶられてるぞ。仲間に入れてもらおうかな。それとも1人ずつ相手しちゃおうかなぁ。なんて寄り道も

♥一石にかける青春

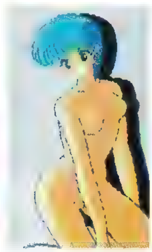
ログ ☎03-837-2595 MSX2専用(要VRAM128K)/ディスク版 7800円

ボードゲーム(オセロ、連珠など)で勝つと女の子が脱ぐゲーム。ウル技がある。

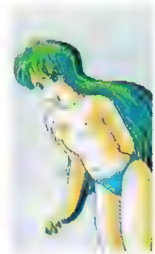
〔7654〕の4つを押しながら、ゲームをたちあげる。キーワードを入力する画面になるので〔CAP〕を押してから〔LOG〕と入力してリターンすると無敵に。同じときに〔YOSIKO〕だと女の子が隠れキャラに変わる。



⊙エンディング画面だ



⊙名無しキャラその1

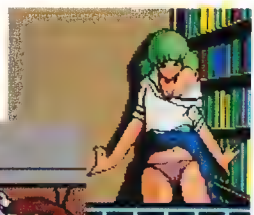


⊙名無しキャラその2

♥学園物語

クレイト ☎06-561-2211/MSX2専用 要VRAM128K)/ディスク版:ROM版 6800円

キミはタカシくんになって転校してしまうというウワサのノリコ先生に会おうとする。するんだけれど、途中にはエッチな誘惑が待っていてついついそっちに気持ちがいってしまう。そんなことだととてもクリアは無理。AVG。



⊙図書室にいた女の子にエッチする図。こんなことをやっていると、そのうち先生に見つかるんだからね



⊙助けなければいけないヨシミが不良連中に犯されてしまった。おお、オレはなんて無力なんだ、と叫びたくなるシーン。エッチだからいいなんていうなよ

♥口説き方教えます。

ハード ☎03-837-1893/MSX2専用(要VRAM128K)/ディスク版/6800円

カインドゥ・ギャルズの前編。ウル技がある。〔F1〕〔F2〕〔F3〕の3つを押しながらたちあげて、〔F6〕(〔SHIFT+F1〕のこと)でスタート。ヒントが減らないのでどんどん先へ進める。とっても楽だ。



⊙やまなかみほチャンで〜す。彼女はなかなかだいたんなタンクトップを着ていますね。だってほら胸のところが……。こういうだいたんなコがねらいめかな



⊙かわいいそのこチャンどえぇ〜す。最小限の表面積で作られた下着だなぁ。こういうのをふだんから着ているコはやっぱりナンパされやすいんですかねぇ

ゲーセンの麻雀ゲーム③ 人気を博しているのが、「スーパーリアル麻雀PART3」。これは役満アガっても1枚ずつしか脱がないし、脱ぐしぐさもなかなか。姉妹で登場してくるし。ゲーセンへ行っても必ず誰かがやってるくらいの人気ね。

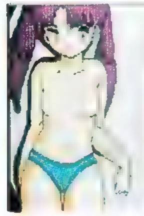
♥不思議の壁

NEW SYSTEM HOUSE OH／→075-502-2372　MSX2専用(要VRAM128K)／ディスク版・7800円

3D表示のブロック崩し。ブロックの向こうに女の子がエッチな姿で待っているというしかけ。また音声合成で、かなりのセリフをしゃべるのもたいへん楽しい。



⬆幼児体型／　ロリコンの人はみんなこういうのがいいんですかぁ？



⬆このコを助けるのが目的。かわいいからやりがいが出るかな？えっ、好みじゃない？



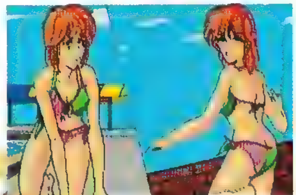
⬆これって、コスチュームなんだろうけど。すごいなぁ。最初から×××が見えてるじゃない

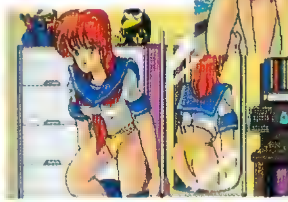
♥女子高生アイドル おさな妻奮戦記

全流通→06-761-5271　MSX2専用(要VRAM128K)/ディスク版　4000円

その名のとおり、女子高校生でアイドルでしかも人妻が主人公。朝起きて、学校へ行って、舞台に立って、夜は旦那とムッフッフッ。スペースキーを押せば、絵本を読むようにどんどん話が進む。ゲームではない。

⬇なんだか水着みたいなパンティをはいて学校に行くんですね。それとも今日は水泳の授業があるから、家からはいていっちゃうのかな



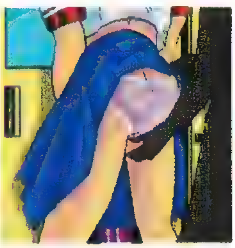


⬆お仕事してるとこです。アイドルってのも冬でも水着にならなきゃいけなくてたいへん。もし売れなくなったらもっと脱がなきゃいけないし

♥セーラー服いけない体験告白集①〜③

全流通→06-761-5271／MSX2専用(要VRAM128K)/ディスク版　各4800円

こちらもゲームではなく絵本ふう。主人公はやはり女子高校生。とてもじゃないが言葉ではいいあらわせない、口×××を足○○○○○○○して手△△△△△△したり、顔×××だから、腰○○○のため、くびすじ△△△……。



⬆チカンって最低。どうしてあんなことができるのかしら。公衆の面前で　でも電車の中しか興奮なさらない方だったりして



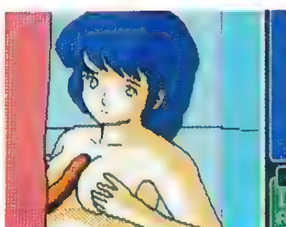
⬆気がつくとチカンの姿はなく、残されたのはミジメなカッコの私。という設定のわりには彼女がアッケラカンとしているの

♥ソープランドストーリー

ハード→03-837-1893　MSX2専用(要VRAM128K)／ディスク版　7830円

女の子を街でスカウトして、ソープランドを経営するゲーム。アダルト経営SLGか？

スカウト(ほとんどナンパ)にはけっこう苦労があるが、ソープランド経営のことを思えば。だってテクを教育したりするんですのよ。



⬆有名なパイズリです。特定の女の人しかできません。柔軟性があって、大きくないとダメでしょう。何が？

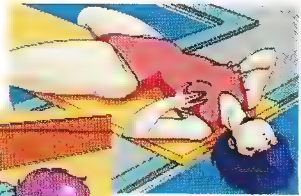


⬇これは潜望鏡というのだそうです。チラっとは聞いたことがあったけどこんなものとは。ウウウ、気持ち悪いわ

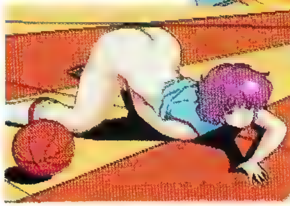
♥ときめきスポーツギャル

アダルティン→ユーザーサポートについては欄外参照／MSX2専用(要VRAM128K)／ディスク版／7800円

スポーツをしている美少女は美しいとか、ボクは汗臭い女がいいという人向けのグラフィック集。3択クイズに正解すれば、エッチな絵が見られる。



↓バスケするときは下半身はハダカに決まってる。そんなわけないってば。でもなかなかふ〜っ



↑オオッ！　飛びこみ板の上が気持ちいいんだこれが。高いところにスケベは登るってね

♥ダブルビジョン

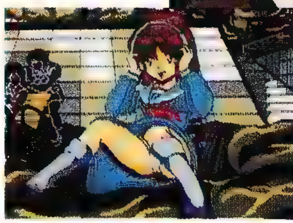
ハード→03-837-1893／MSX2専用(要VRAM128K)／ディスク版・ROM版／各5800円

エッチ写真撮影ゲーム。ウル技あり。

タイトル画面で〔えっちへんたい〕と入力するとタイトル画面のおねえさんが全裸になる。そこで〔1〕か〔2〕を入力すると早押しクイズになる。〔3〕を押すとアジャスト機能に。

↓クイズのとき2問目だけ正解すると、すべての絵を見せてくれるモードになる。最初に〔1〕を押したなら……





↑ムービング〜、〔2〕ならスタジオ〜のものだ。ROM版の人は〔えっち〜〕のコマンドがゆっくりしか打ちこめないよ

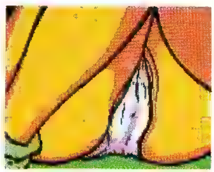
♥ふぇありぃている

フェアリーテール→03-200-9834／MSX2専用(要VRAM128K)／ディスク版／4800円

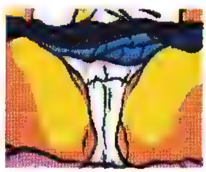
キミはかわいい女子高生がひとりで留守番している家に遊びに出かけたのだけど、なかなか家に入れてくれない。といってAVG。

すべての絵を見られるウル技。〔CTRL〕と〔P〕を押しながらゲームをたちあげる。

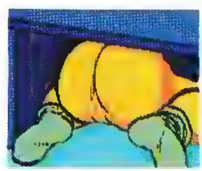
↓あんたもっ！　頭隠して尻隠さずどころか、お尻が丸見え。パンツぐらいはきなさい。靴下だけはいてるなんて



→おやなんですかこのコは。ほんとにお行儀の悪いこと。パンツが丸美屋のふりかけ、じゃない丸見えですよ



←またこんなっ！　ここの写真を選んだ人はふつうじゃないとみた



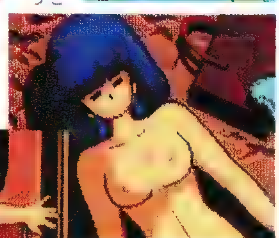
♥ほっとMILK TURBO

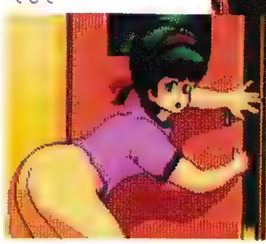
フェアリーテール→03-200-9834／MSX2専用(要VRAM128K)／ディスク版／4800円

美少女1000人斬りをめざすアナタはあと6人までこぎつけたというAVG。変なウル技あり。

ゲームをたちあげて「Fairytale」という文字が出てきたら、〔SHIFT〕と〔1〕を押していると隠し絵が2〜3分おきに3枚出る。

↓も1つウル技。いきなりディスクBをたちあげよう。そして35分ほど待つと、またまた隠し絵が出てくる。そして……





↑さらにまたまた35分ほど待つともう1枚隠し絵が出る。これでおしまい。ところで写真はやっちゃう寸前とやったあとでした



「えりぬき」ということで、87年の10月号～88年の10月号までに掲載したストラテジーの情報と、FAN ATTACKの大戦略とジンギスカンをまとめた。できるだけ多くのプレイヤーに受け入れられる情報を、という考えで選んだので、ゲームの発売時期との関係上、ジンギスカンでは初歩的なネタ、それ以外ではマニア向けのネタをとった。

記事に使用しているゲームのバージョンについて　ジンギスカンはMSX 2専用のディスク版、信長の野望〈全国版〉はMSXのROM版、三国志もMSXのROM版を使いました。これ以外ではまったく同じにはならない可能性があります。

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

ソニー(開発光栄)→044-61-6861(光栄) MSX2専用(要VRAM128K)ディスク版/9800円・光栄→044-61-6861/MSX2専用(要V[illegible]サウンドウェア付き[illegible]ROM版は[illegible]MSX(要RAM16K) ROM版 9800円(サウンドウェア付き12300円あり)



モンゴル編をきっかり抜けてその勢いで世界編まで走るための情報をメインに、余興はいオルドの生活までいれたジンギスカンのハンドブック

ストラテジーのコーナー　Mファンの2色ページのファンダムのあとにあるシミュレーションゲームのプレイヤーに捧げられた数ページ。初心者のための情報からマニアックな話題まで、幅広くフォローしたいと思っている今日このごろです。

じょうずな英雄の作り方

ジンギスカンをプレイするときには、まずキャラクタを設定しますが、その際、自動ではなく自分で1つ1つの能力を設定すると、最後に100のポイントを自由に振り分けることができます。ですから、担当する英雄の各能力値をできるだけ高く、すべて100以上になるようにします。それから、自由に振り分けられるポイントを武力につぎこみます。すると、武力がずば抜けて強く、他の能力も高い、パーフェクトな英雄が作れます。　　　　（エミちゃん・東京都）

強いテムジンを作ってみる

ほとんどのプレイヤーは、はじめはモンゴル編をプレイするだろうから、テムジンの初期設定をしてみた。右の連続写真のように、すべての能力が100以上になるまでやり直し（このときにも武力と判断力、そして企画力が高いほうがいい）、振り分けられる100のポイントをすべて武力につぎこむ。すると、武力は200を越える。まず使うことのない将軍候補の4人はどうでもいいので、もしかしたら自動で決めるのよりも早く終わるかもしれない。



⬆能力値をひとつひとつスペースキーを押して決めていく。すべて100以上になるまで何回でもやり直すのだ



⬆最後に100のポイントを武力につぎこめば強いテムジンになる

モンゴル編を10年以内に確実に勝つ

初期設定は100以上に

ここで攻略するのはモンゴル編。『三国志』でいえばシナリオ1、『信長の野望《全国版》』でいえば17か国モードといった感じの入門用のシナリオだ。

モンゴル編の主人公はまだジンギスカンと呼ばれていないころのテムジン。テムジンがモンゴルを平定すると、モンゴル帝国の王ジンギスカンとなり、世界編に突入するという仕組みになっている。

まず、テムジンの能力値の設定だけど、すべて100以上になりさえすれば、自動で決めてもかまわない（うまくいくまで決め直す）。ひとつひとつ設定したほうがかんたんに高い値にできる



⬆テムジンの能力値がすべて100以上になるまで決め直すのだ！

能力値　テムジン（ジンギスカン）の状態を表す数字で、統率力、判断力、企画力、説得力、体力、武力の6種類がある。ゲーム中に自分を訓練すれば上げられるが、訓練以外のコマンドを実行するごとに能力値のどれかが低くなっていく。

ようだけど、この攻略プレイでも自動で決めたくらいで、たいした問題じゃない。

それから、テムジンの兄弟達の能力だけど、今回の戦略では彼らはまったく使わないので、能力値はどんな状態でもいい。

テムジンの能力値がすべて100以上になったら、1174年冬から始まるモンゴル編の、モンゴル族の国の城からはじまる。

住民配分と特産品売り

1174年冬、最初にすべきことは住民配分だ。でも、ついでだから兵も増やしておこう。1季節に3回コマンドを実行できるから、もうひとつついでに特産品も売っちゃおう。というわけで、まず特産品を売るんだけど、もっともたくさんのお金が手に入る品物を選びたいから、「8情報－6在庫」コマンドで特産品の在庫を表示させてからにする。特産品を売るには、「5商人」コマンドを使う。中国商人、イスラム商人、ウィグル商人がいるから、相場を見比べて有利な商人を選ぼう(電卓があると便利だ)。

特産品を売ったら、つぎに傭兵(ようへい)を雇おう。傭兵の相場はどの商人でも同じだから比較不要だ。

そして、最後に「2割当－1住民配分」コマンド。このゲームは敵に攻めこまれるようではアウトなので、まずは攻められたときにしか意味のない城作りを0にする。特産品は、最初からあるものはお金を増やすのに使えるけど、あとはめんどうだから特産品作りも0。町作りと食糧(りょう)作りは住民総数の4分の1ずつを割り当てておく。そうすると、兵力は住民総数の半分ということになるね。



町作りと食糧作りに住民の4分の1ずつを割りあてるのがコツ

内政と武力アップ

住民配分が終わったら、あとは特産品を売りまくって兵を雇うことと、テムジンの武力を999にすることが目標だ。武力が999になるまでは内政しかやらない。疫病(えきびょう)が発生しなければ攻めこまれないはずだ。

まず特産品を売りつくすことを目標にしよう。また、兵を雇うのは春にすること。というのは、春の初めに給与の支払いと食糧支給があるので、冬に雇ったりすると、とたんに給与と食糧を支給することになってしまうからだ。なお、「6人事－6徴兵」コマンドで兵士を10人程度増やせるので、これを実行してもいいだろう。ただし、1回だけ。非戦闘員を訓練すれば何度も徴兵できるけど、そんなことをしているヒマはない。もちろん、兵を雇ったら必ず住民配分を変更して兵と町作り、食糧作りの割合が変わらないようにすること。

訓練と食糧配分

内政と武力アップに専念しているとき(1179年の春から夏くらいまで続くだろう)、気をつけなきゃいけないことが2つある。1つはときどき「4訓練－3自分」コマンドで能力値のどれかが100を切っていないかチェックすること。訓練以外のコマンドを実行するたびに、どれかの能力値が減るので、つねに監視する必要があるんだ。

2つめはモラルのチェック。やはり100を切ったら要注意。モラルが極端に低くなると住民反乱が起きるから、これもつねに監視する必要があるんだ。兵を増やすたびにモラルは低くなっていくし、住民数が少ないほうがモラルを上げやすいから、はじめのうちにいったん上げておくのも手かもしれない。

モラルを上げるには「3分配－2食糧」コマンドで食糧を100か50ほど分配するといい。100にするか50にするかは食糧の量を見て決める。春や夏には最低でも住民数の半分、秋や冬なら住民数と同じだけは食料を残しておきたいね。

また、住民数に比べて金や食糧が多すぎると、食糧を盗まれてしまうことがある。盗まれたこ

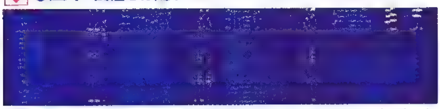
住民配分　ジンギスカンでは住民はみな自分の仕事に従事している。仕事の種類は、町作り(経済力を上げる)、城作り(城の防御度を上げる)、食糧作り(秋の収穫量を上げる)、特産品作り(特産品を作る)、兵士(兵力となる)の5つ。

とが原因で負けてしまうことさえあるから(お金が多くて食糧が少ないときに食糧を盗まれ、そのとたんに敵が攻めてきたとき)、序盤のうちは兵を雇ったり分配したりしてお金や食糧が多くなりすぎないようにしよう。

特産品を売りつくすか、残っていても売れるものがないときには、「4訓練－3自分－6武力」コマンドで、ひたすら武力を訓練しよう。1179年の春から夏くらいまでには999まで上がるはずだ。



⇩ ⊙住民に食糧を分配すればモラルを上げることができる



⊙食糧100を分配したので、95だったモラルが139まで上がった

同盟について

テムジンの武力が999にちかづき、傭兵によって兵力も増えてくると、第5国や第8国から不戦同盟を結ぼうという提案があるかもしれない。しかし、最初に攻めこもうと思っている第5国はもちろん、他のどんな国とも同盟を結んではいけない。

同盟を結べばこちらも安心だが向こうも安心なので、その国がどんどん大きくなる可能性が高いからだ。もっとも恐れるべきことは、自分以外に4か国以上を領有する国ができることで、そういう国ができると攻めこまれないようにするのがかなり困難になるだろう。おおむね、3か国以上を安定して領有する国ができたらアセる必要がある。

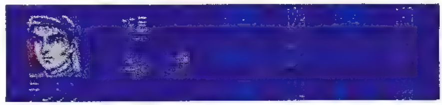
どんな国とも同盟を結ばず、敵国につねに緊張感を持たせておくことが、大国を作らせないコツなのだ。



⊙不戦同盟を結ぼうという誘いがきてもすべて断るようにしよう

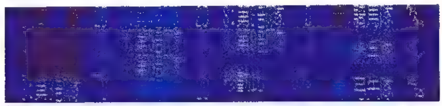
戦争準備開始

特産品を売りつくして武力が999になったらいよいよ戦争の準備にかかる。今回のプレイで

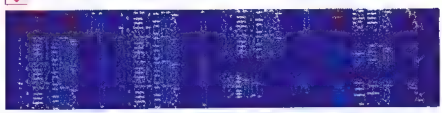


⊙特産品を売りつくし、武力も999になった。戦争の準備開始!

は1179年の春2回目のコマンドで武力が999になったので、3回目のコマンドで「2割当－2兵士配分」を実行した。本隊を100%にして、属性は騎馬隊にするのだ。



⇩ ⊙「2割当－2兵士配分」のコマンドで部隊編成を変える



⊙本隊を100%にして属性は騎馬隊を選ぶ。これが最強なのだ!

間諜(かんちょう)で敵国を見る

1179年夏、自分の準備を整えるには敵の状態をつかんでおく必要があるので、他国のようすを見るため、まず「12間諜－1情報活動」コマンドで間諜(スパイ)を派遣する(何人派遣してもコマンド1回ぶんなので、すべての隣接国にまとめて送るといい)。そして「8情報－1各国」コマンドで他国のようすを見る(間諜と同じようにまとめて調べてメモっておく)。とうぜん、兵の数に注目するわけだけど、他の住民の数もチェックしておこう。というのは、攻めこまれる



⊙間諜を使って敵国の状態をつかみ、戦略を立てる。これが基本

兵士配分　戦争のときには部隊数(自軍のコマの数)を最大で10部隊まで持てる。それぞれの部隊は騎馬(機動力があり、強い)、歩兵(伏兵できる)、弓矢(2ヘックス先から攻撃できる)のうちのどれかの属性を設定できる。

ことを予想してか、異常に兵力を増やしていることもあるからだ。兵の数が兵以外の住民の数と同じくらいならふつうだけど、多ければ1〜2季節待てば減るか戦争をするだろうし、少なければ増やす可能性がある。

まず、他の国のようすによって、第1国に残す兵力を決めておこう。兵の数は第2国の80が最大だったので、第1国には兵90を残すことにした（じつは、この直後に第2国が第6国に攻めこんだんだけど、兵が増えるはずはないから方針は変えなかった。武力が999あると敵兵力についてはどんぶり勘定でいい）。

数か国に間諜を派遣して各国の情報を見ると、確実に判断力と企画力が落ちるから、3回目のコマンドは訓練だ。

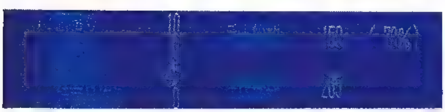
兵士を確保して攻める

1179年秋、最初のコマンドは夏の終わりと同じく訓練だ。コマンド2回ぶんの訓練によって判断力も企画力も増えたので、いよいよ第5国に攻めこむことにした。

最後の準備として住民配分を変更する。第1国に兵90を残すことにしたので、町作り、食糧作りを各45にしたんだけど、そうすると兵が115になってしまった。

90残すなら攻めこむ兵力は25しかない。第5国の兵力は54だから勝つことはできるけど、第8国の75に対抗できる兵力は残らないだろう。

こういう場合は、町作りを減らすのがいい。町作りは経済力を大きくするための人員で、経済力が十分あれば町作りは0でもいいからだ。攻めこむ兵力が60はほしいから、残す兵力とあわせて兵を150にしたので町作りは10になった。



⬆兵力がたりないときは住民配分で町作りの人数を減らすといい

第5国との戦争

1179年秋。ついに「13戦争」コマンドで第5国に攻めこむ。企画力が97で、やや不安があったが強行。これも、武力999という裏付けによる余裕があるからだ。

兵力は予定どおり60、食糧も30日ぶんの60、指揮するのはもちろんテムジン本人だ。

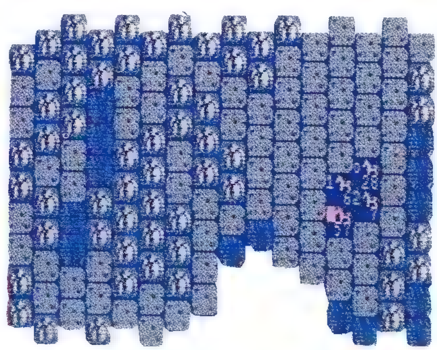
戦闘シーンでは、まずできるだけ平地と町、城以外の地形を通らないこと。森、山、砂漠を通ると兵力が減ってしまうからだ。城は敵の本隊がいて動かないだろうけど、町が空いていて、しかもそこから攻撃できるようなら町に入ろう。平地よりも防御力が高くなるため、被害を減らせるのだ。

それから、弓矢隊の弓による遠距離攻撃だけは受けないように気をつけよう。被害は小さいといっても敵はまったく傷つかないんだからね。弓矢隊にねらわれるのを避けるには、弓矢隊の隣に移動すればいい。

できるだけ兵を減らしたくないから、ひたすら敵の本隊だけをねらおう、とたいていの人は考えるだろう。ところが、これは間違い。というのは、負けが見えてくると敵の本隊は逃げまわるのだけれど、まず本隊以外を全滅させておけば、本隊は逃げなくなるのだ。本隊だけをねらってもたいてい他の部隊も全滅かそれに近い状態になるし、逃げまわられると通りたくない地形を通らされることも多く、時間切れになる可能性もある。

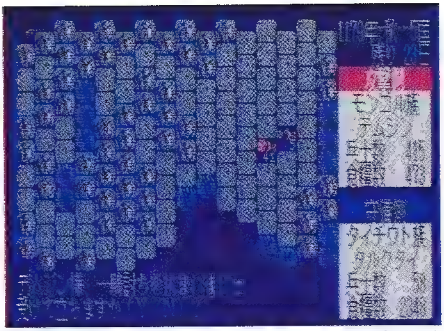
そして決定的なのは、敵の本隊は他の部隊がいない状態で負けを覚悟すると、逃げまわる代わりに一騎討ちを挑んでくることだ。

そもそも武力を高くすることを思いついたのが、この一騎打ちに勝つためだったんだ。もうすこしで勝つというところで一騎打ちを挑まれて拒否できずに（拒否すると統率力と武力が半



⬆まず、敵本隊以外の部隊を全滅させてしまうのが効果的な戦法

戦争　戦争するときに必要なのは兵力だけではない。兵力と同じだけの金と、食糧も必要だし、すべての兵力を動員してしまうと、もとの国の兵力が0になってしまうため、すぐに攻め取られてしまうのだ。守備用に残す兵力にも気を使おう。



⬆一騎打ちを挑まれたらかならず受ける。武力999なら常勝だ！

分になってしまう)負けてしまったという人も結構いるんじゃないかな？　武力が999もあると一騎討ちに負けることはありえない。ならば、はじめからいきなり一騎討ちを挑んで勝つことが兵を減らさない最良の手段では？　と思ったら、残念ながら「弱すぎて相手になりません」と受け付けてくれないか、仮に受け付けられても断られてしまう。

だから、一騎討ちを挑まれたら渡りに船と応じよう。これが可能な限り兵を減らさず、かつ早く勝つ方法なのだ。

戦後処理は非情に

第5国は「攻めこんだ者」つまりテムジンが治める。これは、つぎに第8国に攻めこみたいからだ。第5国は隣接敵国が第8国だけなので、全住民で攻めこむことができる。

第1国は直轄地とする。いや、本国以外はすべて直轄地とする。決して将軍の治める属国にはしない。というのは、親族以外の将軍はいつ裏切るかわからないので安心して任せられないからだ。初めから親族の兄弟達に属国を治めさせるのならいいけど、それは国数の多い世界編に取っておくべきだろう。

直轄地ばかりだと国数が増えてきたときにめんどうだけど、それさえがまんすれば直轄地が最良だ。ほとんど「14何もしない」でいいので、治めきれないなんてことはない。

つかまえた敵の族長については、「逃がす」とどうなるか、やったことがないのでわからないけど、間違っても将軍候補にはしないこと。親族でない将軍候補は将軍候補のままでも反乱を起こすからだ。「処刑する」しかない。

もちろん「優秀な人材」も召し抱えてはいけない。

全兵力で第8国と戦争

うんよく同じ季節に第5国の順番がまわってきた。兵力が48しかなく、調整するよりすぐに第8国に攻めこむほうが早いだろうということで、能力に不安がある上、兵士配分もできないが強攻することにした。

兵士配分は、本隊50(騎馬)、第1部隊25(騎馬)、第2部隊25(歩兵)の割合で本隊と騎馬以外が25%しかなかったので目をつぶることにした。これが50%などという数字だったら兵士配分を変えてからでないと攻められなかっただろう。けっこうツイているようだ。

まず特産品を売って金を作った。金が足りないときは他国から移動させるより、まず特産品を売ることを考えよう。たいていはそれでまにあう(十分なお金になる特産品がないときは、食糧を売ってもいい)。

2番目に住民配分で食糧作り1を残してすべて兵とする。食糧作りを1人残すのは、住民を0にすると住民分配でモラルを上げることができなくなるためで、1人でも住民がいるからには食糧作りが必要だからだ。

そして、3回目のコマンドで、全兵力で第8国に攻めこんだ。



⬇ ⬆住民配分を兵士最優先タイプに変更して兵力を118にする



⬆勢いに乗って第8国へ攻めこむ。「進め1億火の玉だ〜」気分

優秀な人材　国を攻め取ると、その国にいる将軍候補になりうる人物を見つけられる。しかし、モンゴル編ではそれほど使えそうな人物がいないし、この戦法ではすべての国を直轄地にするので、召しかかえる必要はない。

直轄地のモラルに注意

第8国は兵力78と余裕があるし、攻めこむべき国も2か国なので、少し休むことにして訓練、兵士配分、特産品売却を行った。

この季節から直轄地経営が始まったが、敵国と隣り合っていない直轄地でチェックすべきなのは、

・モラルが100以上あるか
・住民の4分の1以上が食糧作りであるか

の2つだ。

第5国はモラルが42しかなかったので、食糧を分配した。ここには住民が1人しかいないので、食糧20も分配すれば、モラルは最高値の999まで上がる。

敵国と隣接している直轄地(現時点では第1国)の場合、

・兵力がまわりの敵国に対抗できているか
・経済力に比べて兵力が多すぎないか

もチェックしなければならないのだけれど、経済力については、実際にチェックしなくてもまず大丈夫だ。

第1国では、兵力はあらかじめ準備してあるし、経済力も気にしなくてい。そこで、モラルにすこし不安があったが、戦争が続いて間諜がほとんどいなくなったので、間諜を派遣した。

間諜派遣や各国の情報を見るのに使えることは、直轄地の大きな利点だ(属国では不可能)。

企画力が上がるのを待つ

企画力が低かったので、もう1季節、休むことにした。第8国は各国の情報を見て訓練。第9国の兵力が61、第6国の兵力が89だったので、総住民数196のうち、80で第9国を、残りで第6国を攻めることに決めた。

第5国は何もせず、第1国は食糧を50分配。

第9国に攻めこむ

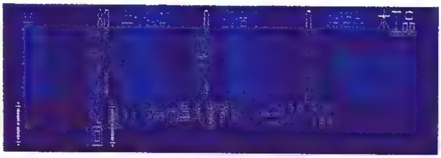
企画力が99だが戦争を決意。まず住民配分で食糧作り1を残してすべて兵士にした(兵士数は195になる)。

2番目で第9国に兵80で攻めこみ、3番目で第6国に全兵力(115)で攻めこんだ。第9国には食糧を60日ぶん(もっと持っていけるが、30日ぶんで十分。たくさん持っていってもなんのメリットもない)。

モンゴル編では、第1国から第5国に攻めこむ場合を除いて、本国に隣り合う敵国はつねに1か国か2か国だ(そうなるように本国をおけばの話だが)。

1か国の場合は全兵力で攻めこめばいいが、2か国の場合もできるだけ1季節に両方を攻めたい。

住民配分を2度やるのはむだだし、住民のほとんどを兵にすると、確実にモラルが50を切るので、もとの国に兵を残したまま1季節すごすのは、住民反乱が起こるかもしれないので危険だからだ(確実ではないが、兵がいないと住民反乱は起きないようなのだ)。とくに、季節が冬なら絶対に2か国両方を攻めなくてはダメ。よほど経済力が高くないかぎり、春にお金が減るからだ。



⊙第8国の住民配分を戦争用に変更して兵力を195まで上げる

東半分を統一

武力を999にした効果として、兵があまり減らないことがあげられる。むしろ取った国の住民によって増えていく。武力500でも兵を雇わなければならないことがよくあったが、999なら第1国を出たあとは、本国で兵を雇うことはまったくない。今回のプレイでは、直轄地のときの第9国と第11国で攻めこまれないために兵を雇っただけだった。

東半分(といっても国数は3分の2)の残りは第2国(直轄地にする)、第7国(本国とする)、第3国(直轄地)、第4国(直轄地)の順に攻めればいい。第3国と第4国はぎりぎりの兵で攻めたいが、あまりぎりぎりにすると城防御が大きくて負けてしまうことがあるので、要注意。そういう場合は、まず城にいる本隊以外を全滅させる(他の騎馬隊を合流させない)作戦が有効だ。

住民のモラル　税率が高かったり、住民配分が兵士にかたよりすぎていたりすると激減する。モラルが低いと税収率が低くなったり、へたをすると住民反乱が起こってしまう。住民へ食糧や金を分配するとモラルを上げられる。げんきんなもの

第４国を取ったら第７国の兵とテムジン自身を第９国に移動させる。テムジンの移動はこのときだけだ。テムジンの移動が少ないのや、はじめに残しておいた第１国の兵力を利用しなくてすむのも、武力999の効果だ。



1182年秋、西半分攻略の第１歩として第11国へと攻めこんだ！

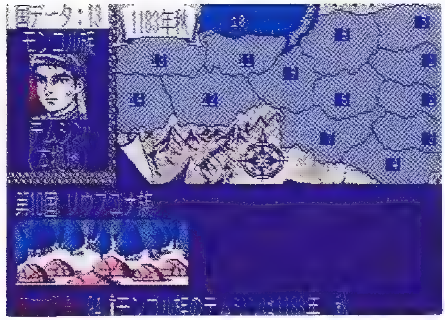
世界編に向けて

西半分は、第11国（直轄地）、第12国（本国）、第14国（直轄地）、第13国（本国）、第10国（本国）の順に取る。東半分を統一したあと、後述する理由により余分な兵力をすべて町作りと食糧作りにまわしたので、統率力、判断力、企画力が大きく落ちこんでしまった。使えるコマンドをすべて能力値の回復にあてたため、第11国に攻めこんだのは東半分制覇から１年後の1182年秋になった。

このころから世界編に向けての準備を図らねばならない。というのは、世界編における初期値が、能力値はそのまま持ち越し、兵力と食糧はモンゴルを統一したときにテムジンのいた国、その他は全国平均によって決まるからだ。だか



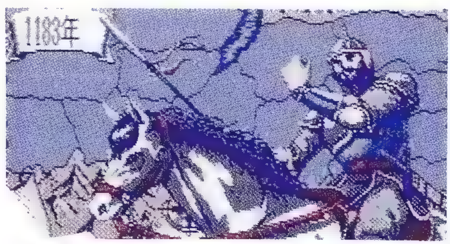
モンゴルの東半分を平定したところ。つぎなる戦略を立てねば



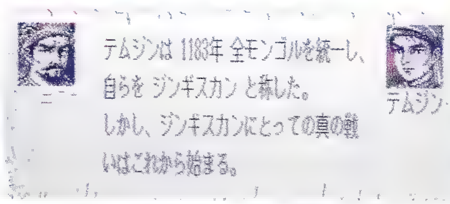
最後に残った第10国と戦争。モンゴル編における最後の戦いだ

ら、第13国から第10国へ攻めこむときは、第14国の全住民も動員して、攻略後は第10国を本国とするといいだろう。また、移動させるまでもない兵力（第１国、第３国、第４国）はすべて町作りと食糧作りにまわそう。

さて、西半分を攻略していくときの注意だが、こちらがあまりにも強大な兵力で攻めこんだときに、コンピュータ側は敵本隊以外を全滅させるまえから逃げ出してしまうことがある。こんなときは、待機して機動力を13にしてから分散移動するといい（こちらのコマ数を増やすということ）。本隊だけで追いまわしていたのでは時間切れになる可能性が高いのだ。敵が逃げそうなときは兵士配分を変えてはじめからコマ数を増やしておくのも手だね。



第10国を自分で治めてモンゴル統一に成功した



テムジンはジンギスカンとなり、苛酷な世界編へと突入する！

ジンギスカン

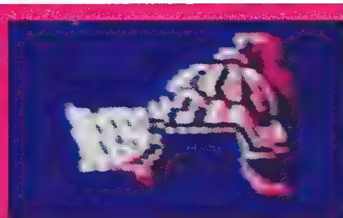
世界編　モンゴル編では全14か国だったのに世界編では全27か国もある。世界編からはじめることもできるが、準備期間としてモンゴル編からはじめたほうが有利に展開できる。ただし、この方法はジンギスカン以外の英雄ではできない。

世界統一のための4つのポイント

モンゴル編をクリアするのに四苦八苦している人も多いようなので、今までに届いた数々の投稿や編集部でのテストプレイの結果をもとに、ジンギスカンをプレイするときの4つの重要なポイントをまとめてみた。これらはプレイする上でのいわば心構えのようなもので、とくに、侵攻を開始する前後には絶対に忘れてはならない注意事項なのだ。

1 自己訓練が勝利を呼ぶ

[illegible]



2 民心の乱れが破滅のもと

[illegible]



3 富の分配は内政の基礎

[illegible]



4 戦いに情けは禁物である

[illegible]



5つめのポイント　信長の野望や三国志が、時間さえかければだれでもクリアできるに大して、ジンギスカンは時間をかけるほど世界統一が難しくなる。いかに早くから戦争して領土が拡大できるのかがポイントになるゲームなのだ。

敵の伏兵を出現させる

HEX（ヘックス）戦のとき、敵が伏兵攻撃をしかけてきたら、味方に部隊は待機して、機動力を分散移動ができるようになるまで（騎馬隊なら機動力13、歩兵隊と弓矢隊は機動力11以上になるまで）上げる。

分散移動ができるようになったら、分散した部隊の1つを敵が伏兵を配置していそうな付近へ斥候（せっこう）として送りこむ。ただし、このときオトリ部隊の兵力は1にする。敵の伏兵は、たとえこちらの兵力が1でも、接触したら必ず攻撃をしかけてきて姿を現す。

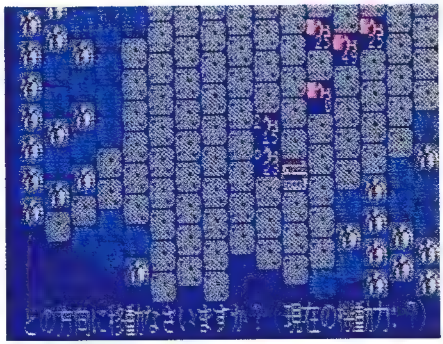
この戦法を使うと、兵士数1の損害で、戦闘がぐっと有利になる。　　（青木俊介・東京都）

では実験してみよう

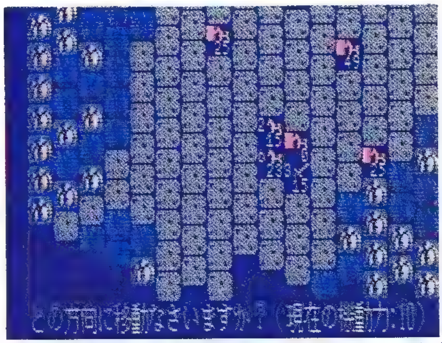
実際の戦争において伏兵に遭遇するとかなりイタイ。こちらの戦術中に相手から攻撃を受けてしまうのだから腹立たしいことこの上ない。

実験した結果、この戦術の成功率は良好で、無策のうちに伏兵に接触した場合の兵力の損失を考えると、たいへん有効な作戦だといえる。どんどん活用するべきだ。

ただし、山地や砂漠など、移動時の兵力損失が出やすい地形が多い国では、それなりの対策（斥候部隊の人数を増やすなど）が必要だ。また、待機期間が必要なので、必然的に長期戦になるため、食料等の十分な備蓄も必要となる。



⇧敵が歩兵部隊を伏兵したので、斥候部隊を出動させるとしよう



⇧兵力1の斥候部隊が敵の伏兵と接触。配置が明らかになった！

一騎討ちのテクニック

まず、味方本隊の兵士数を、分散移動などを使って敵本隊の半分以下になるようにします。つぎに味方本隊は敵本隊と接触させ、一騎討ちを申しこみます。すると、敵本隊は断ってくるはずです。そこで、温存していた兵力を導入し、敵本隊を集中攻撃します。一騎討ちを断ると、武力と統率力が半分になってしまうので、敵が一騎討ちを申しこんできた場合、ほぼ確実に、敵将を捕らえることができます（㊢つまり戦争に勝てるということ）。　　（東京都・中野治正）

さっそく使ってみよう

では、この戦法を実験してみよう。兵力100で30日分の食糧を持たせ、ジンギスカンみずから第1/国に攻めこんだ。攻めこむときの部隊編成は、本隊を50%、分隊1と2はそれぞれ25%にしてある。もちろん、すべて騎馬隊だ。両国の大将の状態は次ページの写真のとおりで、サハトチンのほうが断然有利に見える。こんなときこそこの戦法が役に立つはずだ。

伏兵　HEX戦のときに歩兵部隊だけができる戦術。部隊のコマを見えなくしておき、敵部隊が接触するのを待つ。そして、接触したときに一方的に攻撃できるのだ。コンピュータ側の伏兵にやられると柱に足の小指をぶつけたような気分になる。

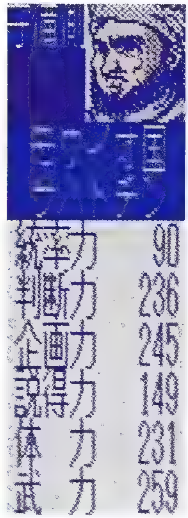
布陣は、本隊をできるだけ敵本隊の近くに置く(できるだけ平地に置きたいところだが、第17国は山がちだったため、しかたなく山に置いた)。そして、本隊は分散移動ができるまでその場で待機させておき、分隊は敵の分隊を足止めするべく先行させる。

分散移動できるようになったら、敵本隊の兵力(40)と移動時の兵力減(山がちだから)を考えて、本隊を半分よりすこし多めの23、分隊を52とした(写真で47になっているのは分散移動時に山にいたせいで兵力が5減ったため)。本隊は敵本隊をめがけ、分隊は本隊を追うように移動させる。

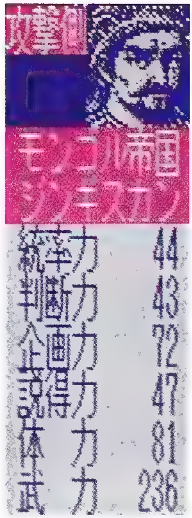
接触して一騎討ちを仕掛けると、思惑どおり第17国の大将、サハトチンは一騎打ちを断ってきた。この時点で、サハトチンの統率力と武力がそれぞれ、45、129に激減した。そこで、つぎのターンから分隊を本隊に合流させて増強し、全兵力で敵本隊をたたく。

すこしすると、敵本隊の兵力は激減し、今度はサハトチンから一騎討ちの申し入れが来た。これを待ってましたとばかりに受けて討ち負かし、サハトチンを捕らえ、戦争はプレイヤー側の勝利に終わった。

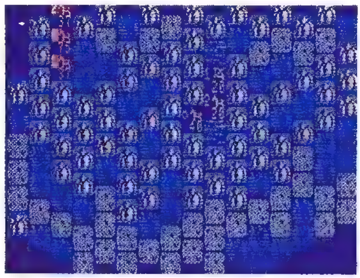
この戦法を使えば、かなり早い時期から戦争が仕掛けられそうだ。

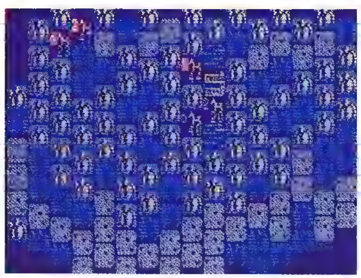


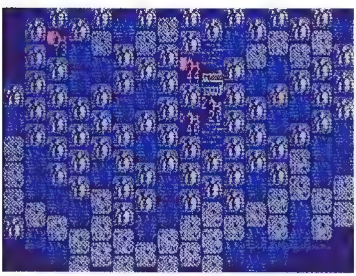
第17国の大将サハトチン。能力値はどれをとってもジンギスカンより上だ

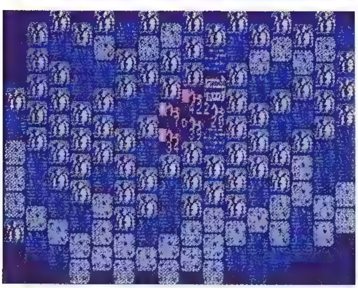


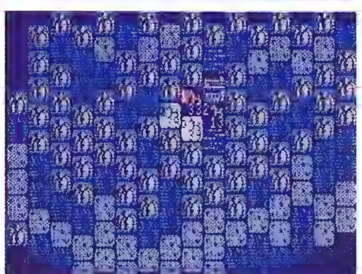
戦争につぐ戦争のため、能力値はほとんど最低。これで勝てるのだろうか


第17国へ兵力100で攻めこむ。布陣が終わったらはじめに2つの分隊を合流させて1つのコマにする。このコマで敵の分隊をたたいて足止めしておくのだ


いよいよ本隊の機動力が13になったので分隊移動を行う。敵本隊の半分強の兵を残した本隊を城へ向かわせる。分散移動でできた分隊はそのあとを追うのだ


分隊が敵部隊のほうへ行っているあいだ、本隊はひたすら待機して機動力を分散移動可能な13まで引き上げる。3ターンほどこの状況が続くわけだ


敵の半分の兵力で一騎打ちを申し入れたら、予想どおりサハトチンは断った。これでサハトチンの統率力と武力が半分になったので、いっせいに攻める


足止めに使っていた分隊と、温存していた分散移動でできた分隊を本隊に合流させた部隊で、いっせいに敵本隊を攻め、一騎打ちで勝利をおさめたのである

一騎討ち　両軍の大将が、兵士たちの見守るなか、1対1で闘うことで戦争を終わらせようとする、いかにも時代を感じさせるコマンド。一騎討ちのときは、戦況に関係なく大将の能力値だけで勝負が決まるので、起死回生の一撃になりやすい。

援軍を呼べる条件

援軍を要請するときの条件がわかりました。その条件とは、①隣接国が直轄地ではないこと(直轄地に援軍はたのめない)。②隣接国の兵力が多いこと(兵力が少ないと、要請より少ない援軍しかこない)。③当事国の金が多いこと(金の量と同じまで、兵を送ってくれる)の3点です。

(中野治正・東京都)

実際に呼んでみると……

敵に攻めこまれたとき、兵力が足りなければ援軍を呼ぶしかない。しかし、3つの条件を満たしていなかった場合、効果はとても低くなるようだ。とくに②の影響が大きく、隣接国が戦争直後だったりすると、援軍はほとんど来ない。

女心と秋の空

ジンギスカン特有のコマンドといったら、なんといってもオルドでしょう。そこで、モンゴル編におけるすべての国の后とテムジンの関係をすべて調べました。

第1国……ボルテ。もちろん、素直にOK
第2国……エスイ。安い金でかならずOK
第3国……カルチュ。安い金でかならずOK
第4国……タマチャ。どうしてもダメ
第5国……アラン。安い金でかならずOK
第6国……ニドン。どうやってもムダ
第7国……イバカベキ。ぜんぜんダメ
第8国……クラン。素直にOK
第9国……ムアルン。安い金でなんとかOK
第10国……カチャウ。安い金でOK
第11国……ソチ。安い金でかならずOK
第12国……グルベス。てんでダメ
第13国……ラッチ。いつでもなんでもOK
第14国……シーラ。てんで受け付けてくれない

といったところです。世界編へ向けておおいにオルドしましょう。

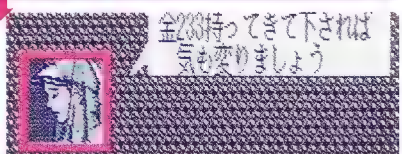
(大豆島・宮崎県)

なぜオルドにこだわるのか

昔から英雄は色を好むというけれど、別にプレイヤーもそうでありたいというわけではなくて、これは自国の后をはじめとして、征服した国の后などと一夜を共にして子孫をつくるのが目的であって、ある意味で、大変重要なコマンドなのだ(いったい何がいいたいんだ)。



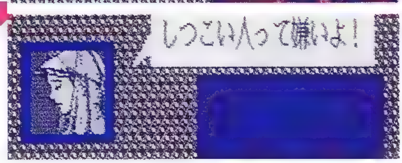
◆連れてきたばかりのころはかたくなである



◆時には金で歓心を買わされることもある



◆やっとのことでくどきおとすことができた



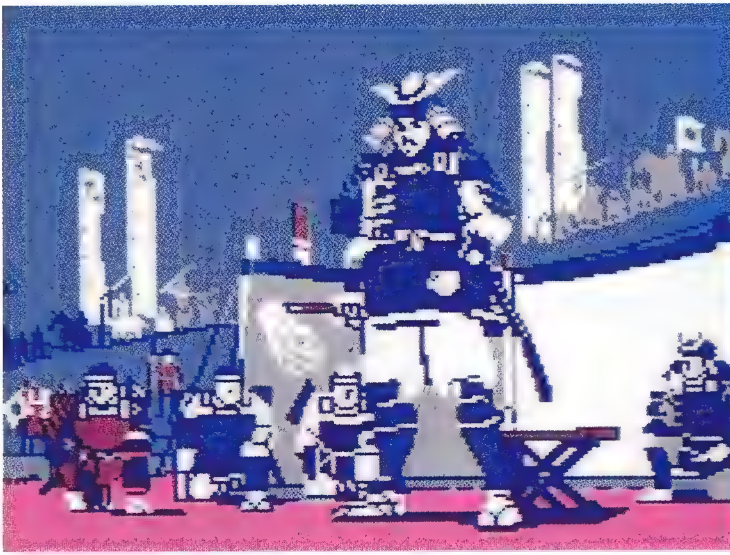
◆だけど、そのうちにまたかたくなに……

たとえば、他国を攻め滅ぼしたとき、その国の優秀な人材が発見されることが多いが、そのままでは反乱を起こしたりするのですぐに将軍候補にしたりはできない。そこで、自分の子供と婚姻させて親族にするのだ(親族は反乱を起こさない)。そのためには子供に女の子(姫)がいることが必要。飛び抜けて優秀な人材がいる世界編では戦略的に姫が必要なのだ。

援軍　戦争中に自軍がどうしようもなく不利になったとき、戦争している国の隣接国に本国か属国があるときにだけ使えるコマンド。隣接国のあるほうへ本隊を移動させて隣接国から兵を呼ぶことができるのだ。地獄に仏という感じ。

信長の野望《全国版》

光栄→044-61-6861／MSX(要RAM16K)ROM版／9800円・MSX2専用(要VRAM128Kディスク版：ROM版　9800円



物量作戦で勝って満足していてはダメだ。コンピュータの思考ルーチンのクセを利用したり、忍者を多用したりと、戦略を楽しもうではないか。

本能寺の変を起こす

他機種版で話題になっている「本能寺の変」が、ついにボクの持っているMSX版でも起きました。本能寺の変の起こし方は、

①プレイヤーは第25国の織田信長にする
②第31国山城を取って本国にする
③山城以外にも、最低でも3か国取っておくこと(本能寺の変が起こると、羽柴秀吉、明智光秀、柴田勝家という3人の大名が出てくるから)
④①〜③を1582年をメドに行う
⑤山城の兵忠誠度を40以下にする
⑥謀叛(むほん)が起きたらかならず負ける(編本能寺の変ではないふつうの謀叛が起こることもある。ふつうの謀叛のときに負けるとゲームオーバーになってしまう)

①〜⑥の条件を守ればかならず起こる。ただし、MSXは気まぐれで、起こらないこともあると思う。そういうときは何回でもやるんだ／

ボクの場合は、1577年までに、第25国、第26国、第28国、第31国を取った。そして、第31国のまわりの国に多くの兵を置いてぜったいに攻めこまれないようにしながら、1577年から第31国で兵を雇いつづけて兵忠誠度を下げる。まわりの国からは第31国に金を送る。そうしていたら1581年冬に起こった。　(北海道・匿名希望)

本能寺の変　1582年(天正10年)織田信長が備中高松城を包囲していた羽柴秀吉を救援しようとして京都にある本能寺に宿泊したとき、先発させたはずの明智光秀が叛逆(はんぎゃく)して丹波亀山城から引き返して信長を襲って討った事変。

編集部でチャレンジ

情報といっしょに送られてきたテープに入っていた本能寺の変が起こるすこしまえの状態(1577年のデータ)をもとに、編集部でも本能寺の変を起こすべく格闘してみた。

⑤をしないとならないので、第31国で兵を雇うのだが、このとき、一度にたくさん雇うよりも1ずつ雇ったほうが兵の忠誠度を確実に下げられる。と、ここまではかんたんに進んだのだが、1582年になっても本能寺の変が起こらない。そのかわりにふつうの謀叛がいやというほど起こり、謀叛軍に敗れてゲームオーバーになったりもした。匿名希望クンの忠告どおり、いつでもというほどかんたんには起こらないようだ。

本格的にあきらめかけた25回目のトライ。1582年の冬、ついに本能寺の変が起こった。下の連続写真はそのときの貴重な記録である。

ふつうの謀叛



謀叛のアニメが表示されて……

「しほんかはっせいしました」に

そして謀叛軍とのHEX戦に突入する。負けるとゲームオーバー

本能寺の変



ここまではふつうの謀叛と同じだ

「敵が本能寺にあり！」感動

そして明智軍と織田軍のHEX戦がはじまる。負けないと無意味

本能寺の変の戦い方



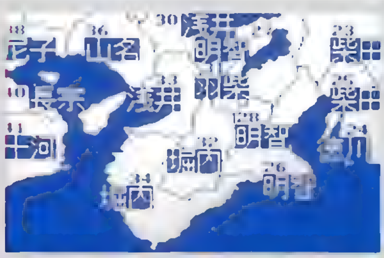
織田軍と明智軍の兵力差はランダムだ

ここで勝ってしまうと努力が水の泡に

プレイヤーは羽柴秀吉へと役替わり！

本能寺の変の直後のようす

本能寺の変が起こると、それまで織田信長の領地だった国は3人の大名に分配される。右のマップは、織田信長が第25、26、28、31国と4か国を領地としていたときに本能寺の変が起きたときのものだ(本能寺の変の直後に柴田勝家と明智光秀が1か国ずつ取った)。

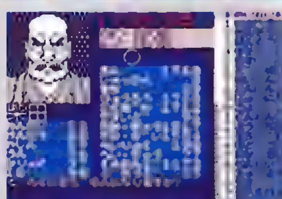




羽柴秀吉　健康が低いのが気になる



明智光秀　しやみに野心が高いんだな



柴田勝家　ほとんどカスといっていい

本能寺の変の秘密　『信長の野望 全国版』の隠しコマンドともいえる本能寺の変は、1582年以降ならいつでも起こる可能性があるらしい。ただし、起こる確率は1%ほどで、よほどねばり強くチャレンジしないと起こらないのだ。

コンピュータのクセを見抜いて勝つ

このゲームではレベルが高くなるほどコンピュータ側の兵員増強が早くなるように思えます。このため、戦争はなるべく避けたほうがよいのにもかかわらず、のんびりしているとコンピュータ側の国がどんどん強くなって身動きがとれなくなってしまいます。このようなときのうまいやり方を考えました。

■兵法その1・威嚇の術

戦争でのコンピュータ側の思考ルーチンにはわりとはっきりした特徴があります。

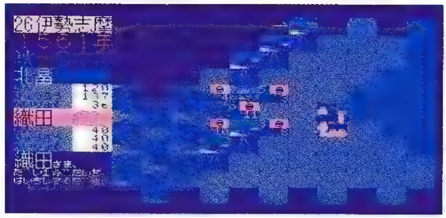
①コンピュータの領地が敵に攻めこまれた場合、敵の兵力のほうが大きければ、城の付近に5つの部隊を集めて守ろうとする。逆に敵の兵力のほうが小さければ、5つの部隊を自国のあちこちに配置する(右のマップ参照)

②コンピュータの大名本人の第1部隊(〇印の第1部隊)に2倍を超える兵力の敵部隊が接触すると、戦況に関係なく、逃げ出せる国を持っているときは戦わずに逃げ出してしまう

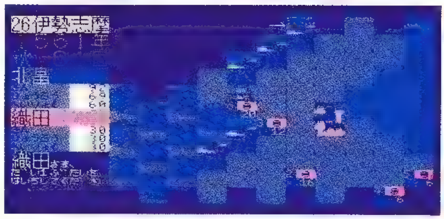
これを利用すると(地形の条件にもよりますが)2つ以上の国を持つ大名の国は、最後の1国を除き無傷で手に入ります。

例をあげます。コンピュータ側は500の兵力を5つの部隊に100ずつ編成しているとします。攻めこむ側は兵力201〜499までならどれだけでもかまいませんが、どれかひとつの部隊が201以上の兵力でなくてはいけません。この兵力201以上の部隊を、あちこちにちらばる敵の第2〜第5部隊に接触しないようにしながら、敵の第1部隊(たいていは城に籠もっている)に接触させると、戦闘なしでコンピュータの大名は逃げ出し

兵力が多いときの布陣



兵力が少ないときの布陣



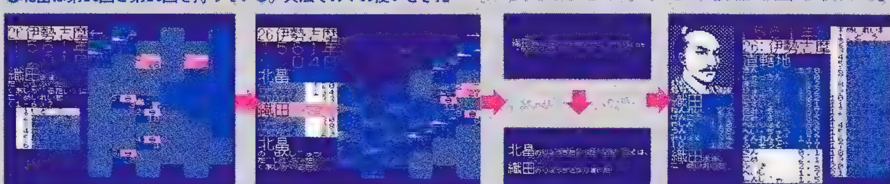
実戦に応用

1561年の秋までに、民への施しと部隊編成の変更を終え、「様子を見る」で第26国を調べると2か国持っている北畠の本国だった。さっそく威嚇の術を使ってみた。下の連続写真のように、少しの犠牲で国を取れた。





◆北畠は第26国と第28国を持っている。兵法その1の使いどきだ



◆部隊編成を極端に変えてあるが　◆城に籠もる敵第1部隊と接触！　◆第26国をほぼ無傷で入手できた

戦術からみた信長の野望　ここで紹介している威嚇の術やオトリ戦法、そして兵糧攻めなど、信長の野望は光栄の歴史三部作のなかでもとくにいろいろな戦術が使えるゲームなのだ。目を覆いたくなるような消耗戦を続けているようではいけない。

ます。もちろん、この国はコンピュータ側500＋攻めこんだ側201以上の、兵力701以上の国として、自分のものになります。

注意しなくてはならないならないのは、代理の大名が治めている国(第1部隊が×印)や1か国しか持っていない大名の国では、最後まで逃げずに戦い続けるので、この戦法は通用しません。また、コンピュータ側よりも大きな兵力で攻めこむと、全面戦争になります。

■兵法その2・オトリ戦法

1か国しか持っていない大名などの国では仕掛けをする必要があります。コンピュータは部隊編成を変えない(㊔まれに変えることもある)という特徴を利用した戦法です。ただし、自分が2か国以上持っていないとできません。

①自国のうちの1国(仮にA国とする)の部隊編成を変えて第1部隊を1%にしておく
②A国の兵力のほとんどか全部をもうひとつの国(仮にB国とする)に移動させる
③A国へはとうぜん、敵が攻めこんでくる。ここは戦わずに降参する。A国へ攻めこんできた敵の部隊編成は、つぎの季節から①になる
④敵が集中しないようにすくなめの兵力で、B国からA国へ攻めこみ、敵の第1部隊だけを攻撃して第2〜第5部隊を無傷で手に入れる

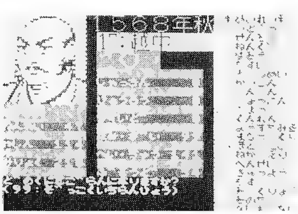
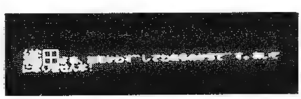
という筋書きです。　(佐藤明雄・兵庫県)

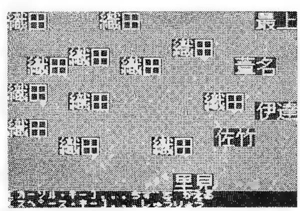
兵糧攻めで勝つ

これはゲームの中盤から後半に役立つ戦法で、自分が10か国以上持っていないとなかなか決まりません。

①「様子を見る」で自国のまわりにある複数国を持つ大名を調べ、その大名の本国がどこにあるのかチェックします。このとき金を惜しんで途中で調べるのをやめないように(複数国を持つ大名だと密偵(みってい)が捕まることが多い)
②敵の本国がつきとめられたら、なんとかしてその国に自分の国を隣接させます。隣接させた自国には多くの兵を送り、ほかの国を攻められないようにします
③属国になっている国をすべて直轄(ちょっかつ)地にします
④秋になったら、①で調べた敵の本国に忍者を送り、堤防を破壊させます。このとき、雇える限界よりも2人ぶんすくなく雇います
⑤すべての自国で③をしながら、ときどき「様子を見る」で敵の兵糧の状態をチェックすると、どんどん少なくなってゆき、ついには0になるはずです。秋のうちに0にならなかったときは、冬に忍者を2人ずつ雇い、やはり堤防を破壊させます
⑥「様子を見る」で兵糧が0になっていたら(1でも残っていると敵の総大将は逃げてしまう)敵の本国と隣接している自国の番がくるのを待ちます
⑦隣接する自国の番がきたら、「戦争」で敵の本国へ攻めこみます。すると、戦わずして敵の総大将は死亡し、その総大将の持っていた国はすべて自分のものになります

この戦法だと、兵力や町の価値は減りません。攻めて国を取るよりずっと効率よく自国を増やせます。また、徳川や武田といった暗殺しづらい大名でも倒せるし、暗殺と違ってめったに失敗しないようです(ほんの少ししか兵糧が減らないことはあります)。



⬆織田はすでに26か国も持っている。北上を妨害する武田の本国は第17国だった。忍者を送り続けて兵糧を0にし、攻めこんで取った

暗殺戦法で全国統一

自国のまわりにいる大名たちをつぎつぎに暗殺していく。これで、レベル1ならかんたんに全国統一できます。手順はつぎのとおり。

①旗上げは第43国の長宗我部元親。1
②魅力とIQの値を100以上にする
③3～4年は町の価値、民忠誠度、民財力をできるだけ上げ、金を300以上ためておく
④まわりにいる大名はアホばかりなので、忍者を雇って暗殺しよう
⑤暗殺した国は空白地になり、つぎの季節がはじまるまえに入札があるので、金300～500をかけて自分の領地にしてしまう
⑥四国と九州（龍造寺はたぶん暗殺できないので実力行使）を平定できればしめたもの
⑦あとは第41国と第45国に兵を500以上、金、兵糧を集め、この最前線を北上させればいい

（山田英徳・福島県）

■実際にやってみると

というわけで、さっそく実験してみた。

まず①では、とくにIQが重要なので、109にしたい（魅力は100前後でもいい）。つぎに②だが、編集部でやったのはつぎのようなパターン

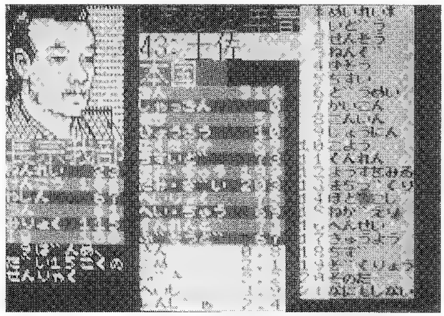
1560年春……民へほとんどすべての金を施す
1560年夏……民へほとんどすべての米を施す
1560年秋……年貢を50%に改定する
1560年冬……民へほとんどすべての米を施す
1561年春……民へほとんどすべての金を施す
1561年夏……民へ1だけ米を施す
1561年秋……堺の商人を呼ぶ。うんよくいたときはほとんどすべての米を売る。うん悪くいなかったときは米を1だけ民へ施したりする。べつに兵士の訓練などをしてもいい

といったところ。米が売れれば金が300以上になるはずだ。

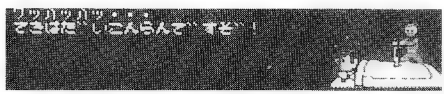
■ついに暗殺開始

お金がたまったらいよいよ暗殺開始にかかる。暗殺は隣接国でないと意味がないので、まずは報告どおり第41国の細川。忍者を10雇って暗殺させる。成功率はほぼ100%だ。これで第41国は空白地になり、つぎの季節がはじまるまえに入札がある。これに金200ていどかければいい。

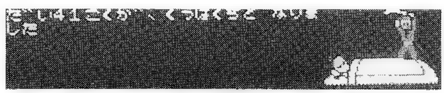
この調子で第40国→第42国→第44国と暗殺して四国を平定。ここで第41国（本州とつながっている）に70～80の兵を置いておき、残った兵はすべて第42国（九州とつながっている）に集める。あとは龍造寺の動きに注意しながら九州の大名もつぎつぎに暗殺していくのだ。



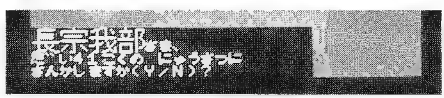
プレイヤーは第43国の長宗我部元親。IQを高く!



たった10の忍者で敵国内は大混乱してしまうのだ



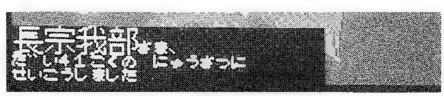
暗殺に成功すると、統治者のいない空白地になる



つぎの季節がはじまるまえに空白地の入札がある



金200をかけて入札する。金はこのていどで十分だ



入札に成功した。この季節から自国の直轄地になる

シミュレレーションゲームとストラテジー　Mファンでの連載がはじまって1年以上たつのだが、記事になるゲームはほとんど変わっていない。最近ジンギスカンが増えたくらいで、ほとんどは信長である。⇒次ページへつづく

三国志

光栄→044-61-6651、MSX(要RAM16K)、ROM版、12800円・MSX2専用(要VRAM128K)　ROM版：ディスク版　12800円



『三国志』は武将捜しなど、攻略とはべつの部分を楽しんでいる人が多いようなのだが、ここでは早く終わらせる攻略ネタをとった。

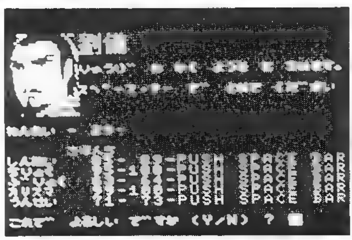
諸葛亮を作る!?

諸葛亮以外の武将でも、知力が98以上あれば武将登用と外交交渉についてはウソをつかないことがわかった。知力98なら、君主の知力を100にしておけば、書物を与えて諸葛亮と同じに使える武将を作れる。　(大西栄二・宮崎県)

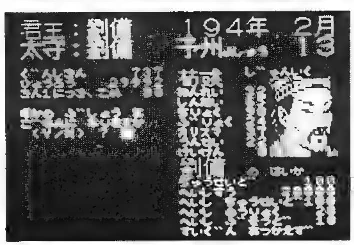
作ってみよう

知力98の武将を作るには、まず君主の知力を100に設定しておく必要がある。そして、書物を施して1ずつ知力を上げるのだ。知力96の荀彧なら2回、知力94の賈詡なら4回書物を施せば、諸葛亮と同様に十分信頼できる軍師となるわけだ。

ちなみに、知力96でもウソをつかないという情報もあったが、こいつはまれにウソをつく。



↩まず君主の知力を100にしておくことが第一の条件だ　できるまで何回でもやり直そう



↩本来は知力96の荀彧に2回書物を施せば、知力が98になり、諸葛亮と同様に使える武将になる

⇨　連載がはじまったのが、信長のMSXメガROM版が発売された3か月後だった。それからずっと、ジンギスカンをまとめてやるまでは皆勤賞なのだ　それにくらべて『三国志』や『大戦略』はすこしだけ顔を出しただけだ。⇨次ページへつづく

189年中に董卓を倒す

ゲーム序盤、189年の秋がくるまではどの国も兵糧が少ないのですが、この期間をうまく利用する方法を考えました。シナリオ1の劉備、コンピュータの強さは10で、理知的を選びます。そして、

1月　孫乾を15国へ移動させる

2月　賈詡か呂布を引き抜く（すでに引き抜かれていたらあきらめる）。孫乾は17国へ

3月　全員を16国に集める

4月　金5、兵糧50くらいを残して、劉備と関羽で18国を攻める。ずっと待機していれば敵の兵糧がなくなって勝てる（李粛が寝返るかもしれない）

5月　18国にいる全員で20国を攻める。1日目に劉備以外の全員を13国へ退却させれば兵糧攻めで勝てる。一方、16国では、孫乾を残して張飛が3国を攻める。金1と兵糧40を持っていけば、やはり兵糧攻めで勝てる。

というわけで、5月までに3、13、20という3つのおいしい国を手に入れられます。ただし、ひとつだけ落とし穴があります。4月にねらっている国に洪水が起こると、兵糧攻めが効かなくなることです。　（武政佳彦・東京都）

もうひとつのパターン

1月　劉備、関羽、張飛で3国を攻め、関羽を16国、張飛を2国へ退却させる

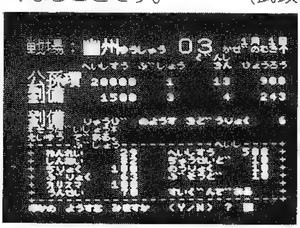
2月　16国の関羽はすべての金と兵糧を持って18国を攻める。たぶん李粛が寝返るから、17国へ退却させる

3月　関羽1人で20国を攻める。もちろん、ここも兵糧攻め。たぶん、いや絶対に賈詡と呂布が寝返る（㊞賈詡と呂布がふたりともいて、しかもふたりとも寝返るかどうかはかなりあやしい。とはいえ、4月の洪水のまえにすべてを攻めているという意味では確実なやり方だ）。

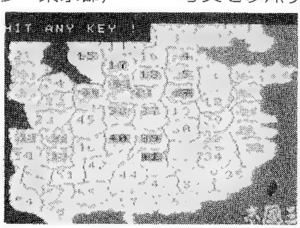
（山口貴博・千葉県）

■董卓を滅亡させられないだろうか

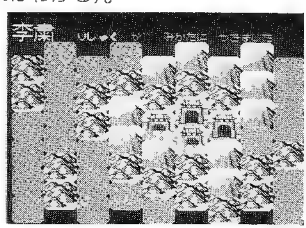
編集部でこの2つの作戦を試しているうちに、ふとひらめいたのが、董卓を滅亡させられるかもしれないということ。いろいろ試してみると、かならずとはいえないが、かなり高い確率で189年中に董卓を滅亡させることができた。そのやり方はつぎのとおりだ（下の連続写真は董卓を倒せたときのもの。金や兵糧の具体的な数字は写真を参照すればわかる）。



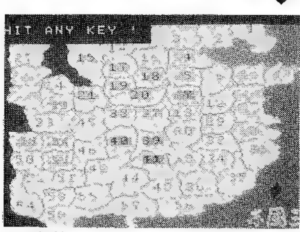
↑1月にいきなり3国と戦争する



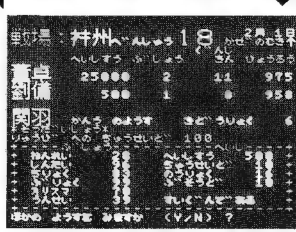
↑3月。関羽で18国を攻めるのだ



↑18国では李粛が寝返ってくれる



↑公孫瓚は逃げ場がなくあえなく討ち死に



↑18国の兵糧も10日ぶんくらいしかない



↑5月。20国を攻める準備を進めないと

この理由は明白で、『三国志』の場合は戦略よりも武将捜しなどに走るプレイヤーが多いようで、武将リストなどの情報は送られてきても、戦略的におもしろいものはほぼないのが実情なのだ。これでは記事が作りにくい。⇨次ページにつづく

董卓を倒す

1月　劉備、関羽、張飛で3国を攻め、関羽は16国へ、張飛は2国へ退却させる

2月　張飛は3国へ移動。劉備は16国へ移動。孫乾は17国へ移動させる

3月　関羽で18国を攻める（劉備が来ていれば2月でもいい）。ここで、李粛が寝返るかどうかが大きなポイントで、うまく李粛が寝返ったら17国へ退却させよう（ひでに引き抜かれていたり、寝返らない場合は、かなりつらい。といってもチャンスがないわけではないので、そういう意味では18国を攻めるのは孫乾が17国へ移動してからのほうがいいかもしれない）。張飛を16国へ移動させる

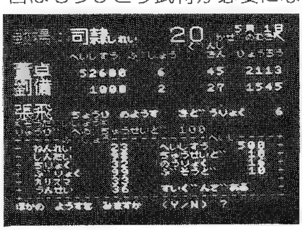
4月　張飛と劉備を18国へ移動させる。李粛を15国へ移動させる

5月　関羽と張飛で20国を攻め、張飛は13国へ退却させる。この戦いでひとりは武将が増えないと、あとが苦しい。もし、ひとりも増えなかったら、6月の20国の番がくるまえに張飛を20国へ移動させるのが最後のチャンスだ。また、16国で李粛が寝返らなかった場合でも、ここで呂布か賈詡が寝返っていれば、彼を17国へ退却させておいて、6月の20国の番がくるまえに15国へ移動させられればOKだ。ただし、その場合はもうひとり武将が必要になるので注意すること

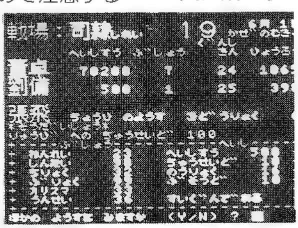
6月　関羽で19国を攻める。本来この国の兵糧は十分なんだけど、18国や20国から逃げてきた兵のためにたりなくなってしまっている。17国や16国に逃げられないようにしておいた効果が出ているわけだ。そのかわり武将数が多いので兵糧を取りにくるけど、そのときは、時間かせぎで勝つ（104ページ）の戦術でなんとかしのぐ。ここでもひとり武将を捕まえなければならないが、捕まらない場合は、7月の19国の番がくるまえに16国の劉備か17国の孫乾を移動させられればOKだ

7月　21国を関羽で攻める。この国も敗残兵のために兵糧がなくなっているはず。秋で21国はつねに商人のいる国だから、兵糧を補給できるはずなのだが、なぜかコンピュータは補給しない。21国さえおちれば、董卓はすでに滅亡したも同然。ひと息ついて捕まえた武将の忠誠度を上げたり、空白国を埋めるための信頼できる武将を呼んだりしよう。董卓がどこへ逃げても3人で攻めれば空白国は埋まるはず。準備ができたら、敵の兵糧がたりないのを確認してから攻めこむ。董卓軍は兵でも雇うのか、極端に兵糧が少なく、3日くらいでつきてしまう

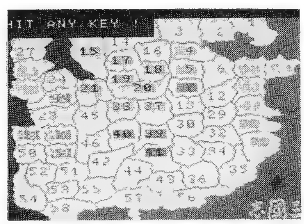
　という筋書きだ。プレイヤーがとことんツイてないことを前提にしてこうなるので、ほぼ確実に成功するといえる。



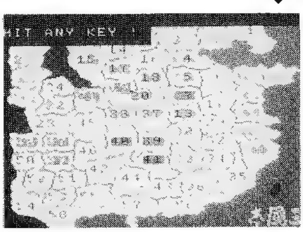
⇧20国の兵糧も不足している



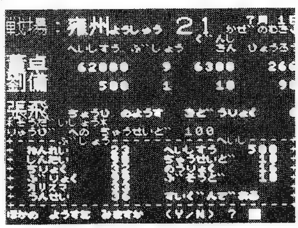
⇧6月。19国を攻めたいと思う



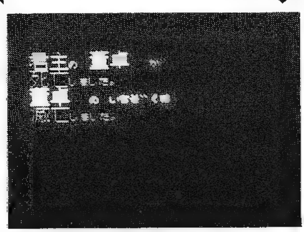
⇧7月。董卓を21国から追い出す



⇧6月。この月にも武将をひとり増やす



⇧19国に留守番がいれば21国を攻める



⇧11月。兵糧不足を確認してから攻める

三国志

⇨　そして『大戦略』は、いったいどんな記事を作ったらいいのか、まったくわからない。担当者泣かせのゲームだ。情報も「どのマップを何ターンでクリアしました」とったものがすこし来るくらいで、どうしようもない。⇨次ページへつづく

時間かせぎで勝つ

敵の武将が兵糧を取りにきたとき、味方部隊の近くまで来てから、すぐには攻めないで散開することがあります。もし、散開してくれたならしめたもの、

①攻められないように逃げる

②敵が集結する

③兵糧を守る

④敵がまた散開する

⑤①にもどって逃げる

という手順の連続で、いくらでも時間がかせげます。敵の兵糧切れを待つ場合や、城を守るときなどに有効です。　　　（岩渕高志・岩手県）

実戦で応用すると

102ページの董卓を倒す戦略で、19国や21国を兵糧攻めにする場合、敵の武将の数が城の数よりも多いので、兵糧を取りにくる武将がいる。兵糧を取りにくるのはたいてい兵数の少ない武将だけれど、こちらも兵数は最低なので、まともに戦うわけにはいかない。この戦術はそういったひたすら時間がかせぎたいときに有効だ。右の写真の上から2枚を見るとわかるように、情報どおり、敵が散開と集結をくり返すため、いくらでも時間がかせげた。

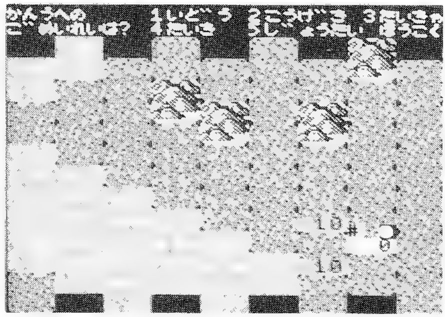
もうひとつの方法

この方法以外にも、兵糧に火を放つというも、時間かせぎの手段として有効だ。こちらの武将が城や兵糧を守っていないと城や兵糧の隣にいても、コンピュータ側の武将はなぜか近寄ってこないということを利用した戦術だ。

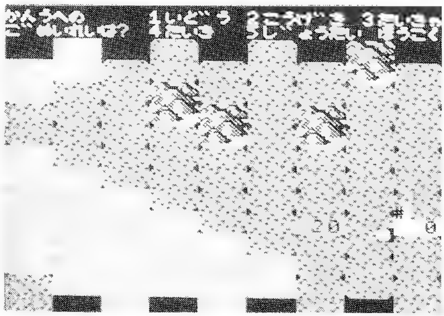
兵糧を守っている場合なら、兵糧の隣（風上）に立って兵糧に火を放てば、敵は兵糧を取ることができないし、こちらの武将を攻めようとして近寄ってくることもないので、やはり時間がかせげるわけだ。

これは兵糧を守る場合だけでなく、城を守るときにも使える。ただし、風向きが変わると火に追われて兵糧を取られたり、焼け死にしそうになったりすることもあるので、100%確実というわけではない。

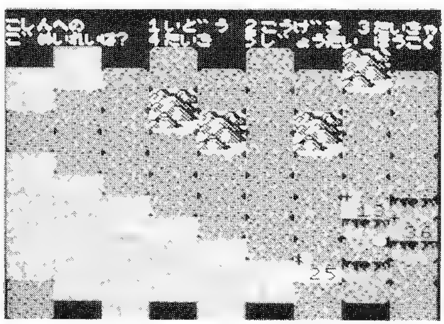
相手の出方を見て、2つの戦術からどちらか選ぶのがいちばんいいようだ。



⬆敵が近づいてきても逃げないで待っていると散開するので、そうしたら逃げる



⬆すると、敵は集結するので、ふたたび兵糧を守ると、敵はふたたび散開する。このくり返しでいくらでも時間がかせげる

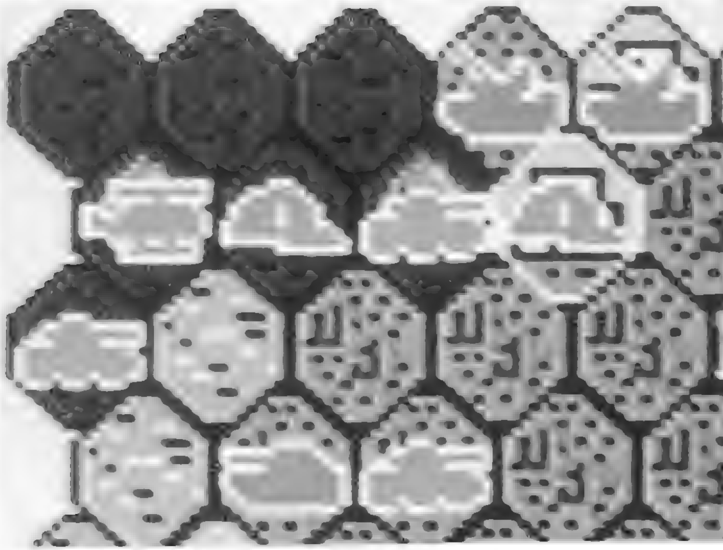


⬆兵糧の隣で兵糧に火を放ち続けていると、敵は兵糧を取れないし、攻撃もしてこない。風向きが変わらないかぎり安全だ！

⇨　そういうわけで、とうぶんは信長とジンギスカンの天下が続くと思う。ここを読んでいるキミも、コンピュータの武将と戦うだけでなく、投稿することで、自分の戦略や戦術をひけらかしてはどうだろう。⇨次ページへつづく

大戦略

マイクロキャビン→0593-51-6482／MSX2専用(要VRAM128K)／ディスク版：ROM版／7800円



初級突破の糸口となる都市の占領の仕方と、超電撃作戦の実践例の2本立て。とくに電撃作戦のほうは眉にツバをつけて読むことをお勧めする。

都市を速く占領する

軍事予算は多いほどいい。そして、軍事予算を増やす方法といえば、都市を多く占領するしかない。つまり、1ターンでも速く、そして多くの都市を占領することが、試合を有利に進めることにつながるわけだ。

都市を占領するには、占領できる都市（おもに中立都市）まで歩兵か工兵を輸送しなくてはならないのだけれど、この兵員の輸送に、初級者と上級者の差がでやすいようなので、ここでは兵員輸送の基礎知識を、実践例をまじえて解説しよう。

■兵員輸送の基本手順

兵員の輸送手順をターンの区切りで見ると、

①輸送トラックや輸送ヘリと兵員を生産する

②兵員や輸送トラックや輸送ヘリに乗せる

③目的の都市の近くまで行き、つぎのターンで都市が占領できるところに兵員を降ろす

④兵員が歩いて都市に入り、占領する

となる。ここで重要なのは、兵員を作る場所だ。歩きだけで3ターン以内に都市に入れる場所があるかもしれないから、そのへんを確認してから生産しよう。また、兵員を運び終わった輸送ヘリなどは、はじめのうちは何も考えずに首都のほうへもどしがちだが、その場所に待機させて都市を占領した兵員をもういちど乗せ、別の都市を占領しに行ったほうが効率がいい場合もある。めんどうかもしれないが、移動するまえにマップを確認するクセをつけよう。

では、マップナンバー3のLoad to Victory（トリー）で実践してみよう。

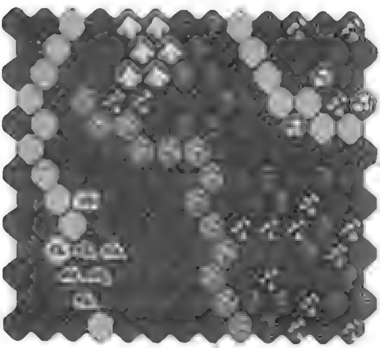
大戦略

■輸送ヘリの動きに注目

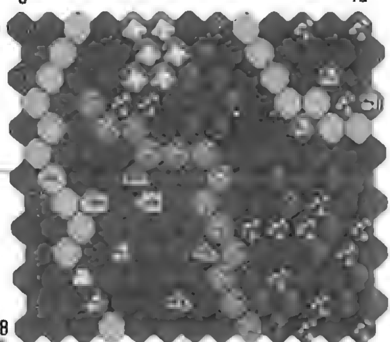
写真のマップは、ターン1からターン4の途中までのユニットの動きがわかるように作ったもの。このマップは山や川、荒地といった地上部隊の進みにくいヘックスが多いため、トラックよりもヘリのほうが断然有利だ（どんなマップでもおおむねヘリのほうがいい）。

そこで、輸送ヘリの動きに注目すると、ターンごとに生産し、すこしでも先に行っている歩兵を乗せていることがわかる。輸送ヘリの機動力をすこしでもムダにしないためだ。

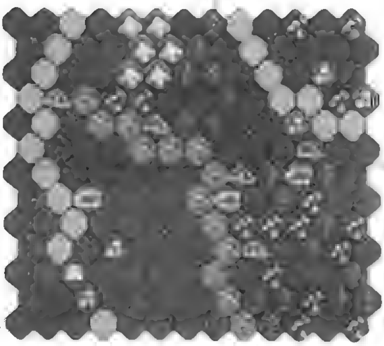
最後に、もっとも重要なのは、「輸送ユニットが動き終わったところで兵員が乗る」という手順だということを忘れないように。



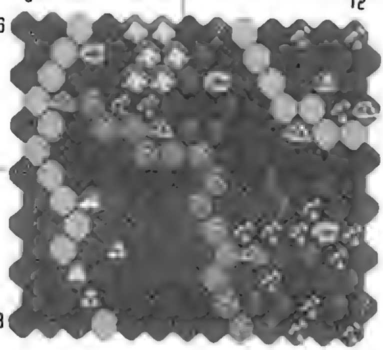
❶ターン1ではひつような兵員と輸送ヘリを作る。兵員を作る位置も重要。輸送ヘリはこのあと毎ターン作ることになる



❷ターン1で作った輸送ヘリを動かして空港に2台目の輸送ヘリを作る。効率を考え、2台とも歩兵を乗せていることに注目！



❸歩兵が歩いて都市に入れるところまで運ぶ。降ろすときに1歩ぶん進めることも計算に入れておかないと行きすぎるぞ



❹2つの中立都市を占領した。輸送ヘリはつぎに乗せる兵員が乗れるところまで動かしておく。歩兵を先行させた効果だ！

究極の電撃作戦「スズメ刺し」

107ページから108ページにかけて、マップナンバー1のSmall Island（スモール アイランド）をスズメ刺し5ターンで勝ったときの、すべてのフェイズ終了時のマップが載せてある。

スズメ刺しは、敵国の首都の近くに海や山が広がっている（地上兵器によるZOCがじゃまになりづらい）ときに使いやすい電撃作戦だ。

スズメ刺しの手順は、

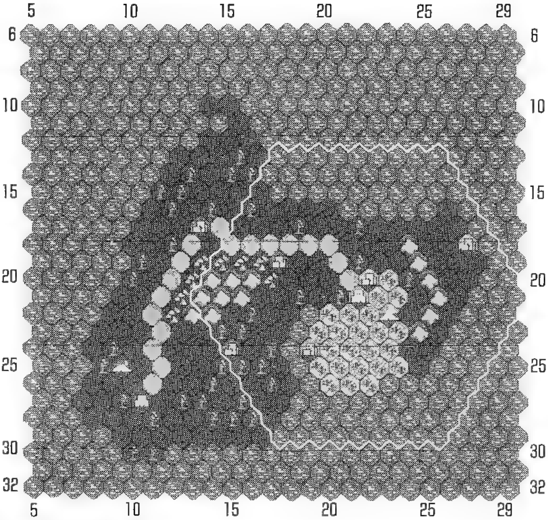
①敵国の首都が空いているスキに自国の部隊を置く

②そのターンかつぎのターンで首都か首都から2〜3ヘックス離れたところに歩兵か工兵を

装甲車とヒューイコブラ　装甲車の遠いこと遠いこと、なんてったって武装ヘリより遠いんだからたいへんだ。もしかしたら『オーガ』に出てくるホバークラフト型の地上兵器なのかもしれない。（まるで読者からのハガキの内容のようだ）

(おもにイロコイスから)降ろす
③首都にいる部隊をどかし、降ろした兵員を首都に入れる

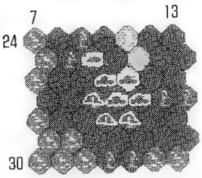
というもの（この例では装甲車が敵国の首都に入っているが、ほかのマップではヒューイコブラになることが多いので、スズメ刺しと命名された)。うまくいったときの快感はかなりのものなので、一度は試す価値のある戦略だ。



➲マップの白い線はレッド国の首都から8ヘックスの領域を示している。敵国の兵員（兵員を乗せた輸送部隊も）がこのエリア（レッドゾーンと呼ぼう）に入ると、「Condition RED：首都が危ない！」になり、コンピュータは首都上にゲパルトなどを生産しようとする。スズメ刺しを敢行するときは、レッド国首都上に自国の部隊を置くまで、レッドゾーンに兵員や兵員を乗せたイロコイスなどを入れてはならない

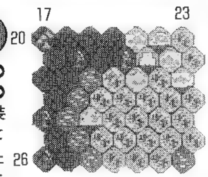
Turn1 Rate100%

ブルー国フェイズ



ターン1では歩兵3部隊、装甲車4部隊、イロコイス1部隊を作る。上の列の左から装甲車①と②、下の列は装甲車③と④。歩兵は左から歩兵歩兵①〜③。イロコイスはイロコイス①。都市はレッド国首都右上を都市①、左下を都市②。中立都市は島の左上を中立都市①、レッド国首都の左を中立都市②、ブルー国首都の右上を中立都市③と呼ぶことにする。中立都市③がすでにレッドゾーンに入ってしまっていることに注意しないと、思いもよらないところでコンディションレッドになってしまう。マップの小ささをあらためて思い知らされるのであった。

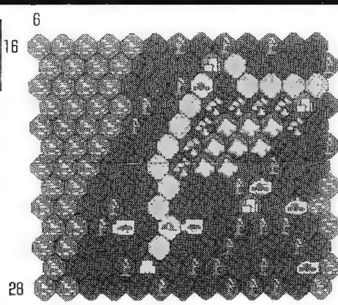
レッド国フェイズ



この例では、〔19,24〕の歩兵➲〔22,20〕の歩兵➲イロコイス➲輸送トラック➲レオパルド➲装甲車の順で生産した。この例とまったく同じにプレイしてみたいときは、ゲームをはじめるときにPLAYERを両方ともUSERにしておき、レッド国のターン1の生産をこれと同じに行い、生産が終わったところで、レッド国側のPLAYERをMSX2にプレイヤーチェンジすればいい。また、ふつうにプレイするときも、やり直しができるように、ターン1が終了したところでセーブしておくといいだろう。

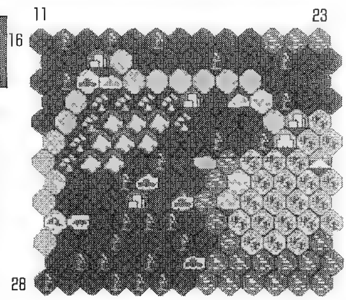
Turn2 Rate107%

ブルー国フェイズ



装甲車①を中立都市①の左下に移動／装甲車②は〔17,24〕の森に移動／装甲車③は中立都市③の右上の森に移動／装甲車④は川を渡って砂漠へ行くため〔17,27〕へ移動／イロコイス①は右へ3ヘックス移動。移動したイロコイス①に歩兵③を乗せる／歩兵②はイロコイス①の左へ移動／空港にはイロコイス②を生産。歩兵①を乗せる。

レッド国フェイズ

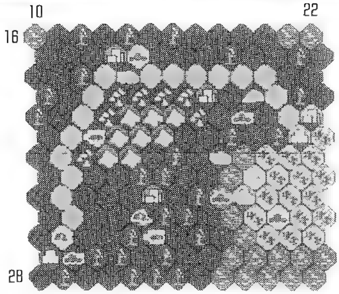


レッド国装甲車はブルー国の装甲車①を攻撃（装甲車①は残り4ユニットに）／レオパルドは装甲車②、③を目指して〔18,22〕へ移動／イロコイスは都市②の右上へ移動。都市②上の歩兵が乗る／都市①上の歩兵は中立都市①を目指して〔19,19〕へ移動／輸送トラックは歩兵のすぐ右へ移動／空いた都市②には2台目のレオパルドを生産。

ハリアーとF−16　ボクはハリアーが好きだ。F−16のほうが速いし強いけれど、それでも「うる星やつら2・ビューティフルドリーマー」のイメージが脳裏にしがみついているから、ハリアーが好きだ。でも、ボクはオタクではない。

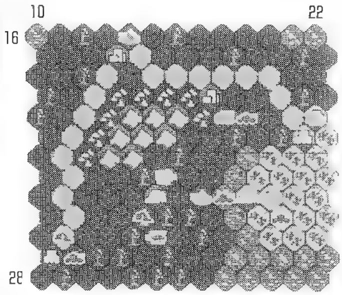
Turn3Rate100%

ブルー国フェイズ



装甲車①は レッド国装甲車の右上へ移動／装甲車③はレッド国の歩兵の左下へ移動して攻撃 装甲車②はレッド国レオパルドを引きつけるように川の上へ移動 装甲車④は砂漠へ移動／イロコイス①はレッドゾーン手前ギリギリの〔15,26〕へ移動 イロコイス②も同じように〔13,21〕へ移動／歩兵②は中立都市③の左下へ／首都の右に装甲車⑤を生産。

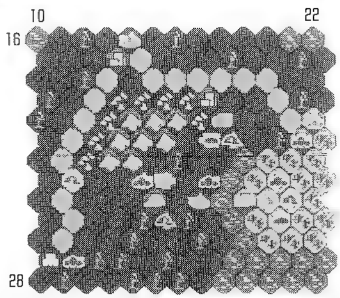
レッド国フェイズ



レッド国装甲車は装甲車①を攻撃して撃破／レオパルドは装甲車②を攻撃 都市②にいたレオパルドは右に1ヘックス移動して装甲車④を攻撃／歩兵は装甲車③を攻撃して全滅／輸送トラックは装甲車③の左へ移動／イロコイスは中立都市③の右上へ移動して中立都市③上に歩兵を降ろす／都市①にゲパルトを生産／都市②に公兵を生産（歩兵が全滅したため）。

Turn4Rate107%

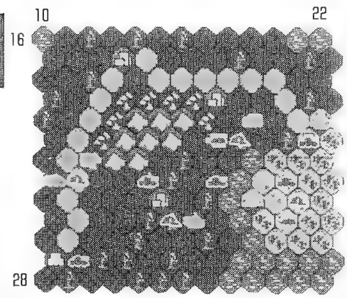
ブルー国フェイズ



装甲車③はレッド国首都上へ移動／装甲車②は左上へ移動 装甲車④はレッド国レオパルドの右上へ移動 イロコイス①はレッド国レオパルドの右下へ移動して右上に歩兵③を降ろす イロコイス②は輸送トラックの左下へ移動して右に歩兵①を降ろす 装甲車⑤は中立都市③の左上へ移動して中立都市③上のレッド国歩兵を攻撃／歩兵②はレッド国レオパルドを引きつけるように1ヘックス右へ移動／歩兵④はレッド国装甲車を引きつけるように上に移動／首都の右に装甲車⑥を生産

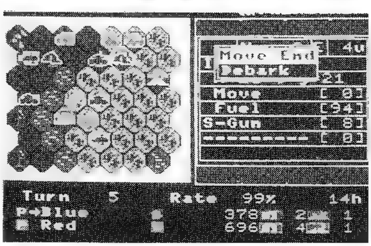
今回の作戦では、首都を占領するための歩兵を2部隊用意し、どちらか一方が首都に入ればいいようにしている。

レッド国フェイズ



コンディションレッドになる／イロコイスは移動して歩兵④を攻撃 装甲車も歩兵④を攻撃（ほぼ全滅） レオパルドは歩兵②を攻撃（歩兵②は5ユニットくらいになる）／歩兵は装甲車⑤を攻撃して全滅（中立都市を占領せずに攻撃してきた。これは不可解）／レオパルドは歩兵②を攻撃（まんまとオトリの歩兵を攻撃してくれた）／都市②上にいた公兵は右上へ移動／空いた都市②上に公兵を生産（歩兵が1部隊全滅したため）／レッド国首都の左上にゲパルトを生産（このとき、〔21,22〕に生産していれば、すくなくとも5ターンでは終わらなかったのだが……）。

Turn5Rate99%



ブルー国フェイズ

レッド国首都上の装甲車③をどかし、歩兵③がレッド国首都に入りゲームエンド。Small Islandの5ターンスズメ刺し作戦は成功した ちなみに、Small Islandの場合は首都間がすこぶる近く、かつふつうに地続きなので、装甲車を使ってスズメ刺ししたのだが、Load to VictoryやLast Warのようなマップでは、敵の地上兵器のZOCがじゃまになるため、装甲車を敵国の首都に置くのは不可能だ。そんなときはハリアーやヒューイコブラといった航空兵器を使うことになる／じつは、Small Islandもターン1でヒューイコブラを生産し、ここで紹介したイロコイスと同じ軌道で移動させてレッド国の首都に置き、6ターンで勝つ方法もある。そのときは、敵ゲパルトに気をつけないと、首都に置いたヒューイコブラがつぎのブルー国フェイズがはじまるまえに全滅するかもしれない。

結論 シミュレーションゲームの息の長さは、プレイヤーが遊び方を選べるところにあるのだと思う。というより、遊び方を自分で開発していかないかぎり、あまりおもしろくないゲームなのだ。なんとなくクリエイティブなんだなこの世界って。

最新の佳作/不朽の名作 ウル技・Q&A大全集



◀最新の佳作▶


このマークのある記事はQ&A方式などでゲームのヒントをズバリ教えます。


このマークのある記事はウル技です。秘密の抜け道や、とんでもない事件を教えます。

軍人将棋

パック・イン・ビデオ→03-226-9491/MSX2専用(要VRAM128K)/ディスク版/5800円

■魚ばっかりだけど釣りのゲームじゃないぞ!

「軍人将棋」というレトロっぽいゲームがある。ところがこのソフトは軍人将棋の名を借りた、史上まれに見るギャグソフトだったのだ。こいつを攻略(?)すれば心の平和が訪れることだろう。てなぐらいすごいノリなのだ。

軍人将棋とは、そもそもプレイヤー2人と審判1人の計3人でプレイするものであった。

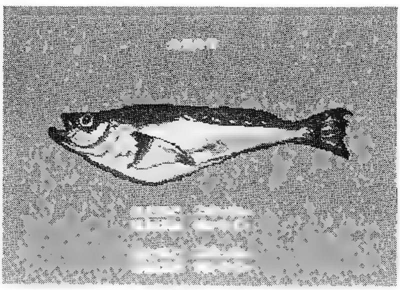
しかしこのソフトは、あくまでも1人用である。対戦相手と審判をコンピュータがやってくれるわけ(まあほんとに便利な世の中)。そのせいかどうかは知らないけど、とにかくやたらとギャグが多いソフトになっている。ゲーム中に対戦相手のバグはダジャレを飛ばすわ、どっかで見たような画面をいきなり出してくれるわで、1人で遊んでいても決して暗くならない親切設計なのだ。いちばんのみものは連勝すると魚のグラフィックをごほうびだといって見せてくれることだ。この現象に始めて出会うと誰でも数秒間の絶句、あるいは爆笑をひきおこしてしまうだろう。

こんなにおもしろいことをほっておいていいのか。いや、いけない。こんなゲームを世に知らしめることが十字軍の使命なのだからね。

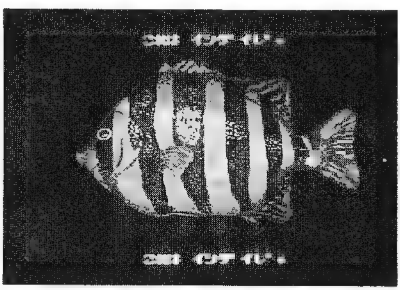
連勝するといろいろな魚を見せてくれるんだ。何連勝でどの魚が出てくるかは決まってないけど、7種類の魚が登場することはわかっている。で、そのうち2種類は11ページに豪華にも総天然色(フルカラー)で紹介したので、このページでは残りの5種類を紹介しよう。

■でもっていろんな仕掛けが

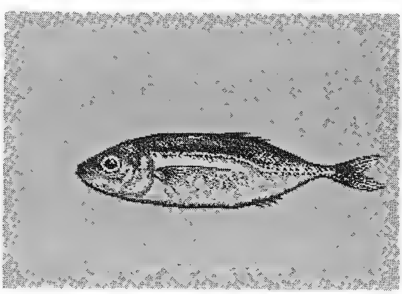
このソフトの芸のこまかさはなみなみならぬものがある。もしプレイヤーが負けそうになっ



ハタハタ。北日本に分布し、秋田や山形で多獲される。寿司や煮物がおいしい



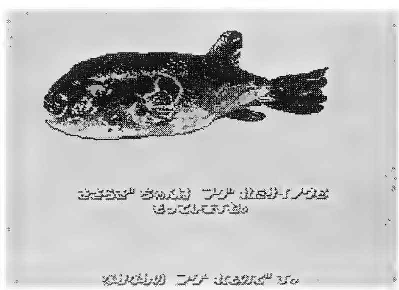
イシダイ。この写真は幼魚である。釣り人に親しまれている。刺身は超美味



アジ。写真はマアジである。本州以南でもっとも普通に見られる魚



イカ。写真はスルメイカ。日本全国に広く分布する食用イカの代表



フグ。写真はトラフグである。フグ料理の王様と呼ばれるほど、美味である

軍人将棋その後　'88年の春先、編集部にパニックをまきおこしたこのゲームは、今は編集部の地上施設の地下1000メートルの地下室に、封印されて静かに眠っているという。しかし、いつの日か封印が解けて、再びパニックに……?

たからといってリセットとしたり、電源を切ったりしたらどうなるか。これで今のは無効だなんて安心できると思ったら大間違い。反則負けになってしまうんだぞ。

またまた、時にはバグが非行(?)に走ることがある。

どんなものかというと、バグ側の状況が悪くなると、ときおり「リセーット」と声をかけ、いちばん下の左側の写真にあるようなことを起こすのだ。これてバグのリセット負けだなあ、コンピュータのくせに戦いを捨てるとは何事だろうと思っていると、MSXマークは引っこんでリセットにはならないのだ。ものすごく手のこんで冗談だったわけ。

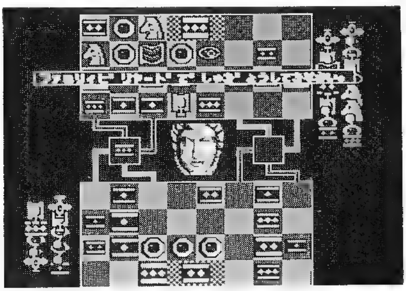
が、これだけですむはずがない/　2連勝ずつ進むとバグのいうところの良いものを見られるんだけど(となりのページの魚たちのこと)、なぜか9連勝という中途半端な時点でも良いものを見せてくれる。ここで、出現するものがじつはさっきの「リセーット」の正体なのだ。そう、MSXマークだと思っていたあれは、なんとMSYマークだったのだ/

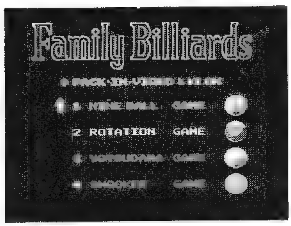


リセットしたらいきなりバクかこんな顔で出てきてしまった。このあとでプンプンと画面が揺れるくらいだよ

そして、こっちが100勝すると、最後のごほうびという感じで11ページで紹介した、ウナギカートというものが出る。

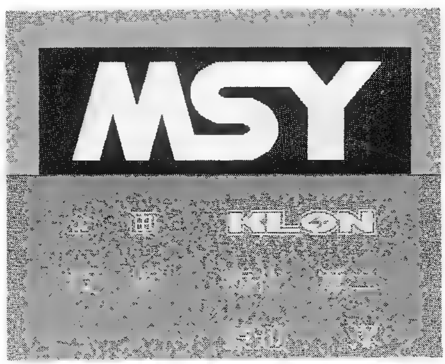
これはレプリカートというゲームのタイトルをパロったもので、じつは作っている会社が同じだったりするのだ。ところが、100勝しなくても、これが出るという技が……。


えっ/　ビリヤードだって。というわけで、こっちが負けるとこんなことをいうときがあるんだ。で……



おわっ。こんなものが隠れているとは。でも遊べるわけではなくもとに戻るちゃう


おっ/　MSXの初期画面だ。と思ったらストップしちゃうの



9連勝するとさっきの画面の正体を教えてくれる。なるほどね

100勝する時間と気力のない人はこうしよう

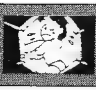


マジックキーを付けてソフトを起動させよう。いきなりウナギカートの画面が出る。一生懸命100勝した人の立場はどうなるの。

苦労話　話題を呼んだ100勝でウナギカートが出てくるという記事は編集部員のOとSとの汗と涙の結晶なのだ。ウナギカートを見たとき、抱き合って喜んだものだった。しかし、マジックキーでそれができるとは。3日間寝こんでしまった。

うる星やつら

マイクロキャビン→0593-51-6482 MSX2専用(要VRAM128K)/ROM版→7800円
ディスク版→6800円



いつでもどこでもサクラさんをくどくと……

どんな状況でもいいから「サクラさん好きじゃあああ一っ」とくどいてみましょう。いついかなるときでもサクラさんが現れ、どついてくれることでしょう。

ただし、これはサクラさんが花カギを投げてからはできません。その前に思い存分くどき倒してやりましょう。

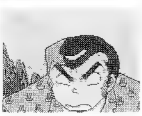


まさに新幹線ひかり号のごとし。すばやい登場なわけだ



Q 温泉マークをやっつけたはずなのに、しつこく追ってきます。なぜでしょう？　無視して進んでもかまわないのでしょうか？

A 温泉マークは、しつこいのでやっつけるのでなく、戦って戦って、自滅するまでぶちのめさないといけないのだ。ちなみに、ぶちのめさないで、無視して移動ばかりしていると、しつこくつけまわされるので、プレイしているキミは、温泉マークの見すぎで、だんだん気分が悪くなってくるよ。つまり、移動するたびに姿を現して、先へ進むことができなくなるんだ。温泉マークはソモソモぶちのめされる運命にあるんだから、すなおに運命に従わせて上げるのがベストだね。しかしこんなヒドイしうちをしていいの？



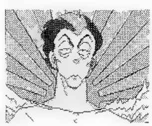
とってもしつこい温泉マーク

Q スケ番3人組がいくらあちらこちら歩いても出てきません。どうすれば出てきてくれるのですか？

A しのぶからはらえぐしをもらったあとにもう一度またベルトコンベアに乗って、北1東4から北4東7に出て、北4東5から北1東3を地下通路を抜けてきて、少々うろうろするといい。これが、もっとも出やすい方法だよ。つまり、スケ番3人組と出会うにはかなりうろうろしなければならない。この3人組は1度逃げてしまうので2度会わなければならない。けっこう移動するはめになるんだ。

Q 竜之介のおやじのいるところはどんな方法で通れるのですか？

A 竜之介のおやじのところは避けて通れない関門だ。通り方は2つある。1つはスタート地点で拾ったサイフを使う方法だけど、これではあとで困るのだ。そこで、竜之介のおやじのいる場所を考えてみよう。浜茶屋といえば海。海のものといえばここではビーチボールというわけで、これを使えば自由に行き来することができるのだ。たかがビーチボール1個で、通れるんだったら始めっからこんなところで商売するなっていいたくなるぜ！



貧相な顔の竜之介のおやじ

Q どうすれば北4東4への地下通路へ行けますか？　花カギを持っているのですが、使っても通れません。

A 花カギを使うと地下通路の扉は開くもののコンクリートで壁が埋められていて通れないのだ。問題は必要な持物をすべてそろえているかどうかなのだ。たとえばタコやスケ番3人組から取れるゴムガッパは持っているかな？

ウシャスのキーワード①　P115で紹介してるウシャスには途中の面から始められるキーワードがある。全部紹介しよう。
「JUBA RUINS」→ブロック2から始められる。(つぎのページに続く)

ザナドゥ(メガROM版)

日本ファルコム→0425-27-6501／MSX用（要RAM8K）/ROM版／7800円／なおMSX2専用ディスク版あり

やったね。Max・HPがどんどん増えていく

レベルアップしなくてもMax・HPを増やす方法を見つけました。まず、HPの下3ケタを全部7にします。そして、テンプルに入るだけでいいのです。これをくりかえすとMax・HPどんどんが増えていきます。

でもじつは百の位が7であとは0でもできるよ。この技はディスク版でもできるそうです。

この技で宿屋も医者も薬も必要ないぞおー！

なんと、INNやHEALに行かなくても、体力が満タンになる方法を見つけました。〔F1〕キーを押し、つぎに〔SHIFT〕を押しながら〔G〕〔R〕〔2〕の順番に押しましょう。すると体力がめいいっぱい回復します。で、いいかなと思ったらじつはFOODがそのぶん減ったりするのでした。ちゃん。

不法侵入者は強制送還されてしまうのぢゃ？

電源を入れてスタートすると城の前に出てくるけど、ワザと城に行かずにレベル1へ続く穴に入りましょう。すると、また城の前に戻ってきてしまうのです。名前がないのに穴に入ると天罰が下るのでしょうか。

タコの弱点は足の裏のような気がするのだ？

ビッグクラーケンに出会ったら、ジャンプして上の壁に触れましょう。すると、敵はなぜか宙に浮いた状態になります。そうなったら、敵の左上方目がけて、下から突きあげるようにして突進します。これを何度かくり返すと、自分はほとんど無傷で敵を倒すことができます。

でも、けっこうタイミングがムズいので、何回もチャレンジしてください。ほかのデカキャラにも通用することもありそう。

アレスタ&ディスクステーション0号

コンパイル→082-263-6006／MSX2専用（要VRAM128K）/アレスタ→ROM版→6800円／ディスク〜→ディスク版→980円

どちらでもできるミュージックセレクトだい

これウル技の方法についてはMファンの誌上でクイズになったぐらいみんなが注目していた。なぜならセガ版でこのゲームは先行発売されていて、そちらにこの技があったからだ。

やり方はカンタン。デモ画面中に〔T〕を押しながらスペースを押すだけ。19種類のBGMが楽しめるぞ。

で、タイトルを見ればわかるようにこの技は『ディスクステーション0号』に入っている、アレスタお試しバージョンでもできるのだ。



⇧これがそうなっている画面。ではこの画面がアレスタかディスク〜か分かる人ー？

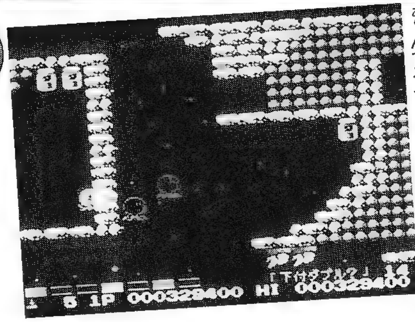
ウシャスのキーワード② 「HARAPPA RUINS」→ブロック3始められる。「GANDHARA RUINS」→ブロック4始められる。「MOHENJO DARO」→ブロック5始められる。

パロディウス

コナミ→03-264-5678/MSX用(要RAM16K) ROM版/5800円

高得点の秘訣は秘密の抜け穴にあったわけだ

ステージ4のエクストラステージの「今年もコナミをよろしく」となっている背景のコの字の中にはじつに多くの点数カプセルが隠されているが、スクロールに負けて死んでしまいそうで、なかなえ取りにいけない。と思っていたら写真の位置を通り抜けられることがわかりました。安心して点数かせぎができます。



点数取るだけ取って逃げてしまう。なぁ〜んてズルイんでしょ

エクストラステージへ連れてって！ あホイ

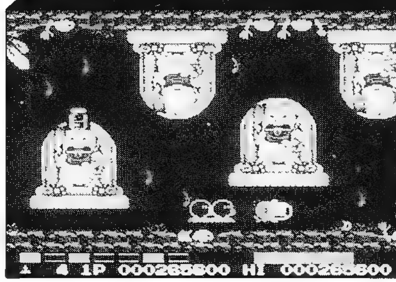
コナミシューティングにはエクストラがなくちゃ。グラ2のエクストラが点数や機数アップに役立たなかったことを反省してか、かなりおいしい。全部で3か所。ステージ1はモアイの頭のうしろから、ステージ4は写真のところの壁のつきあたり、ステージ5は10番目のお地蔵様が上がったところから、それぞれ入れます。中を進むには上付ダブルが必需品となるでしょう。それぞれの入口を写真で紹介する。

ステージ1



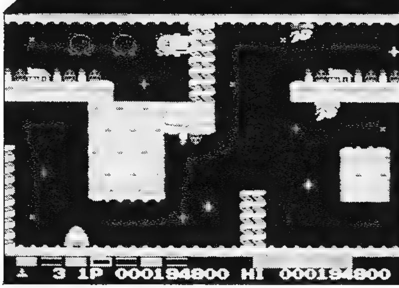
ショップなんかでもけっこう早くこの場所をみつけてしまうのだなぁ

ステージ5



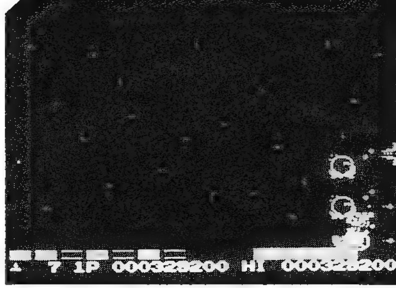
うかうかしてると地蔵アタックでつぶされてしまうような場所だ

ステージ4



か・べ・に・ぶつかるーっ！と思いきやエクストラステージへ

ボスキャラの倒し方



ついで。この場所でこうして打っていればやられずにやっつけられる

パロディウス隠しコマンド① 〔F1〕でポーズをかけてコマンドを打ちこみリターンで効果が現れる。武器に関するコマンド2つ。「KATAI」→バリアがじょうぶになる。「ZENBU」→フルパワーアップになる。(続く)

アルカノイドII

ニデコ☎03-251-8061／MSX2専用(要VRAM128K)／ROM版／6800円

あまりにもカンタン面とばし。でも17面まで

面とばしの方法があるぞ。やり方はいたってカンタン。〔ESC〕か〔TAB〕をゲーム中に押せばいい。〔ESC〕はR面、〔TAB〕はL面の次の面へ行ける。ただしどっちも17面のボスキャラまでしか行けないのだ。

バウスを39機まで増やせるチャンスがある面

R面の5面でバウスを39機まで増やす方法があるんだ。まず、必ず出るニューディスラプションを取る。つぎにボールを上にいる敵のほうへやる。ときどき下にくるボールを落とし続ければ、点が勝手に上がっていって、バウスが39機まで増える。できなかったら、リセットして最初から面とばしして再チャレンジしよう。

こんな面ぜっ〜たい解けるもんか。ぷんぷん

2人プレイで、プレイヤー1はラウンド0で自滅する。プレイヤー2はラウンド0をクリアしよう。すると、今度プレイヤー1の番になったときに、クリアが不可能な面が出てくるよ。

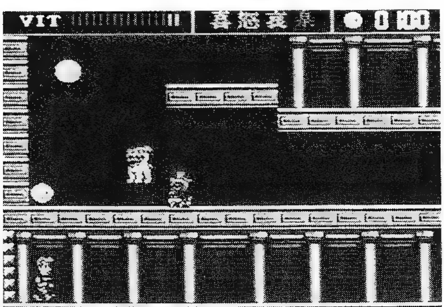
見せられないのが残念だけど(たとえ載せたとしても白黒で判別ができないけど)、全部破壊不可能の金の壁でできている面なんだ。

ウシャス

コナミ☎03-264-5678／MSX2専用(要VRAM64K)／ROM版／5800円

ウシャスは4つのゲームと2スロット対応！

最近はなくなったけど、コナミのゲームといえば2スロット対応！　どういうことかというと、スロット1になんかゲームを差して、スロット2にそれ以外のゲームを差すと、いろんなウル技ができる、というもの。いままでさまざまなゲーム(とくにQバート関係)でこれができたけど(P126以降の各ゲームの項目参照)、最後の大技って感じのウシャス関係だ。



⬆ラッキー！　ガリウス差して大金持ちだぜ！

ウシャスをスロット1に以下のゲームをスロット2に差すとこんなことが……。

■F－1スピリットの場合

感情が喜以外ではできないはずの必殺技、つまり空中歩行がいつでもできるようになる。

■グラディウス2の場合

ウシャスにはコンティニューがなかったけど、これによって〔F5〕キーを押すとコンティニューができるようになるのだ。

■メタルギアの場合

普段は1度ダメージを受けると、バイタリティが1減少するが、この場合は、ダメージを2度受けて、バイタリティが1減少するのだ。つまり、バイタリティが2倍になるのだ。

■ガリウスの迷宮の場合

最初は、当然コインなんか持ってるワケないのだが、この場合なんと最初からコインが100で始まるのだ。

パロディウス隠しコマンド②　同じくポーズをかけてコマンドを打ちこみリターン。出現するベルの色が一定の色に固定されるコマンド4つ。「KONAMI」→赤、「BUTAKO」→緑、「PARO」→白、「TAKO18TH」→緑。

ウィザードリィ

アスキー ☎03-486-8080　MSX2専用（要VRAM128K）　ディスク版　9800円

まずは、キャラクタ作りから始めようかいな

キャラクタを作るときに、もらえるボーナスポイントは普通10前後ですね。でも、もっともらえる方法があるのです。

根気よく何度も作っては殺し作っては殺していましょう。そのうち、何を勘違いしたのか20～30ポイントものボーナスがもらえることがあります。これで、いきなりサムライなどを仲間にすることができます。ただし、かなり時間がかかります。

お金をもうけるならダミーキャラクタを使え

１枚のディスクに20人までキャラクタを作れますが、１人だけ本命のキャラクタを作って、残りの19人からお金と道具を奪って本命キャラクタに集めたのちに、その18人を抹殺しましょう。作っては殺し、作っては殺し……とやっているといつのまにか、お金がたまっています。手間はかかるけれど。ただし、ウィザードリィでは序盤戦以外はお金はあまり重要な要素ではなくなってしまうので、異常にお金がありすぎても意味がないので気を付けてください。

ところで、MSX2版のウィザードリィIIの話はどうなったんでしょうね。Iのデータがそのまま使えるのでIを終わらせた今も大切にとってある人も多いんじゃないかなぁ。まぁそのことはアスキーにお任せすることにして……。とりあえずは、持っていない人も多いでしょうから、ムラマサブレードやシュリケンを探していましょう。9階あたりを探すと見つけやすいかも？

確実にブルーリボンを手に入れる方法はこれ

地下4階にはブルーリボンという重要なアイテムがあるんだけど、これを守っている敵が強すぎてどうしても勝てないという人は多いでしょう。ところが、敵と戦わずにブルーリボンを手に入れる方法があるんですよ！　だんな！

まず、いったん敵のいる部屋のドアを開けて戦闘状態にする。ここですかさずリセットボタンを押して再スタート。するとどうしたわけか、敵はほとんど現れないので傷を負うこともなく楽々とブルーリボンを手に入れることができるでしょう。たったこんだけですよ。

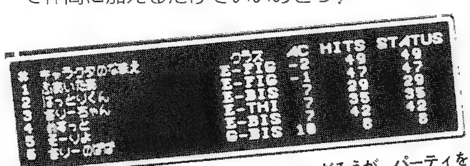
リセットを使った技はいろいろと応用がきくんですよ。ヘッヘッヘッ……。

たとえば、ウィザードリィのレベルアップは、ほかのRPGと違ってレベルが上がったからといって能力も増加するとは限らないので、レベルに見合わない成長だな、と思ったら迷わずリセットを押して成長のしなおしをしましょう。たったリセットポッキリ！

属性の違うキャラクタをパーティーに組もう

ウィザードリィでは属性の違うキャラクタ同士はパーティを組めないよね。でもこの方法を使えば可能になる。

まず、属性の同じキャラクタでパーティを組み迷路に入ってリセットする。そしてさっきと違う属性でスタートし、リセットした場所まで行き〔I〕を押して捜索する。あとは〔GET〕で仲間に加えるだけでいいのさっ！



⬆この技を使えばロードだろうが、ニンジャだろうが、パーティを組むことができるが、属性だけは気を付けようね

ザ・ほめごろし　ウィザードリィはプレイ時間の7割がたはディスクを読みこんでいるので、ワードナをやっつけるまでに小説が5、6冊読めてしまうのが、とってもありがたい。いっぺんに2つのことができるゲームはお買い徳だね。

ウルティマⅣ

ポニーキャニオン→03-221-3161／MSX2専用(要VRAM128K)／ディスク版／12800円

タイトル画面で音楽セレクト技ができるのだ

タイトル画面で以下のキーを押すといろいろな場面の音楽が聞けます。

〔T〕……町、〔O〕……屋外、〔D〕……ダンジョン、〔B〕……ロード・ブリティッシュ、〔C〕……城内、〔2〕……戦い、〔3〕……神殿、〔4〕……商店とシアーまたはキャンプの音となっています。〔4〕はそのまえに鳴っていた音楽によってどっちがなるのかが決まるみたい。

ほかの機種と同じ技だ。

エルスリード

日本コンピュータシステム(NCS)→03-486-6588／MSX2専用(要VRAM128K)／ROM版／6800円

良いものと悪いものを見せてあげようじゃん

〔L〕〔F〕〔G〕〔TAB〕の4つを押しながらたちあげると明るいふんいきのライトエンディングが、〔F〕〔G〕〔TAB〕〔CTRL〕〔CAP〕の5つならくら〜いダークサイドのエンディングを見ることができます。

キミはダーク派？　それともライト派？　えっ、マイルド派？　ないってば／

ガイアの紋章

NCS→03-486-6588／MSX2専用(要VRAM128K)／ディスク版／ソフトの自動販売機武尊(タケル)で発売中→4800円

少しでも時間がおしいという人にはこれです

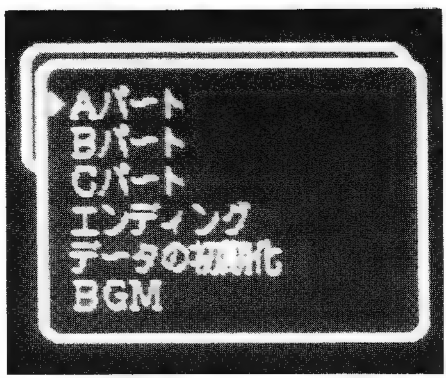
敵側の攻撃のとき〔GRAPH〕とスペースを押していると、戦闘中にユニットが消滅するときに、拡大グラフィックが表示されないで、、音もなく消えさってしまいます。これでほんの少しだけ時間が短縮できます。

ガルフォース〜創世の序曲

ソニー→03-448-3311／MSX2専用(要VRAM128K)／ディスク版／8800円

生ディスクを使って、いろいろできるらしい

オープニングデモのときゲームディスクを取り出して、フォーマットしただけの生ディスクを代わりに入れ、スペースを押そう。最初からか途中からかを選択するコマンドが出てくるので、途中からのほうを選ぼう。すると写真にあるような設定コマンドが出てくるので、ゲームディスクに入れ替えてから、お好みのものをやってみよう。注意してほしいのは、生ディスクのほうは死んでしまうので、使う場合はフォーマットしなおさないといけないことだ。



⬆テンキーの付いている機械だともっとカンタンにできる。テンキーの0〜7を全部押しながらゲームをたちあげるだけ

創世の序曲ウンチク　このゲームをクリアするには、まず人間関係(アンドロイドが約1名いるけど)をしっかり洗うこと。でも、いちばんいいのはアニメを見ておくことだろうか。レンタルビデオ屋さんにもよく置いてあるよ。

紫醜罹(さじり)

日本テレネット→☎[illegible]/MSX2専用(要VRAM128K)/ディスク版/6800円

無敵になったうえにアクションモードを省略

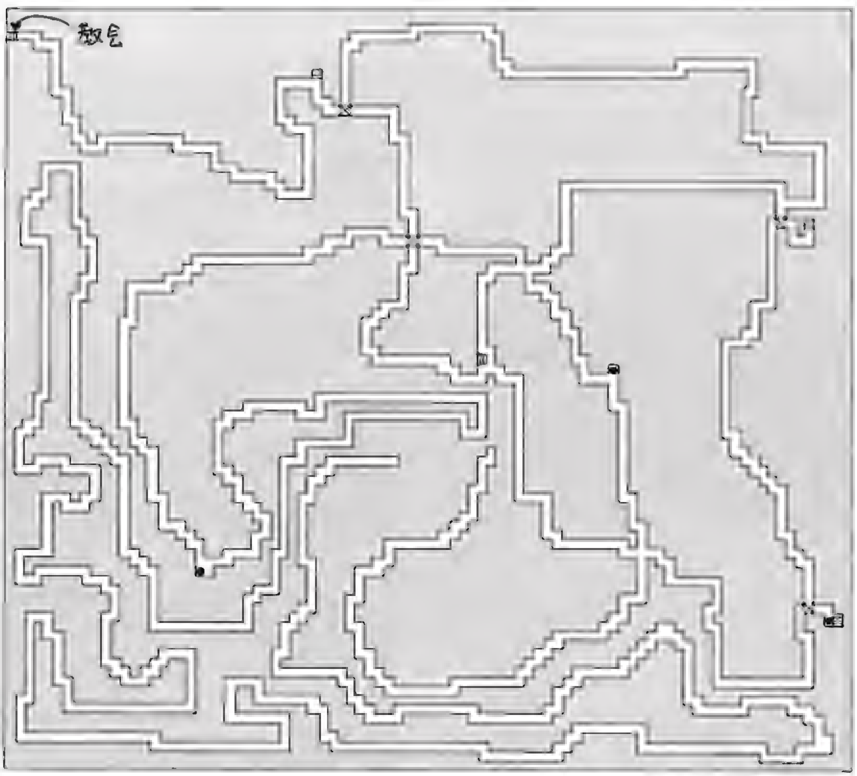
アクションモード中にSHIFTキーのとなりの(—)キーを押すと体力が99になります。また、フォース・ユニットを取ってから(?)キーを押すと、いきなりボスとのRPGモードになる。

死霊戦線

発売→ビクター音楽産業 開発→ファンプロジェクト→☎[illegible]/MSX2専用(要VRAM128K)/ROM版/8800円

複雑怪奇なな地下を攻略するためのマップだ

これがチャニーズ・ヒルの地下のマップだ。やけにすっきりしてるけど、じつは2か所をのぞいて、残りは省略してある。ここに見えている所だけを利用するというわけ。自分で探検していろいろ書きこんで、攻略していこう。

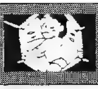


マップ上の記号の意味　☐＝地上との出入口　●＝人間　⊗＝必ず敵が出現する場所

死霊戦線のもう1つの楽しみ方　「すんげぇグロくて、超ムズい」このゲーム、ホラーやスプラッタが好きな人にはピッタリだと思う。そこで、部屋を真っ暗にし、音を大きくしてプレイしてみよう。なかなか気分がでて楽しいですよ。

沙羅曼蛇

コナミ→03-264-5678　MSX用(要RAM16K)／ROM版／6800円



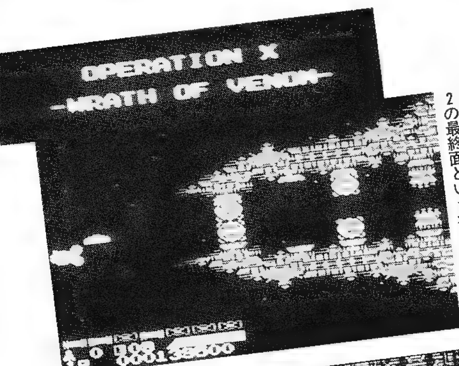
必死にならないとステージ?には行けない！

■真のエンディング到達術

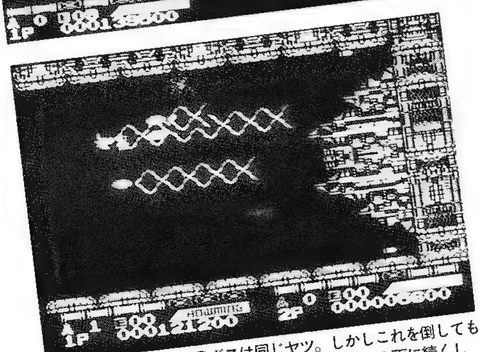
沙羅曼蛇のエンディングまで行くと、グラディウス2の悪玉のヴェノムが出てきて、これが真のエンディングでないことを教えてくれる。いったいどうしたらいいのかというと、スロット2にグラディウス2を差せばいいのだ。

さて、グラ2を差すとどうなるか。オペレーション3(ステージ3、4、5)をクリアするとオペレーションX(ステージ?)が現れる！

何かといえば単なるグラ2の最終面のヴェノム艦。これじゃグラ2がなければ出てこないはずだ。こいつをクリアすると沙羅曼蛇の最終面(ややこしいなあ)が出てきて、これもクリアするとやっと真のエンディングが見られるというわけ。



ヴェノム艦。でもまるっきりグラ2の最終面というわけでもない



ボスは同じヤツ。しかしこれを倒してももう1匹いるのだ。さらに6面に続くし



こいつが悪の親玉バッドエンディングに出てくる

超ムズカシイこのゲームで真のエンディングを見るには、パワーアップしたら1機もやられずに最後まで突っ走るしかない。もしやられてしまったら、あきらめて最初からやりなおし。コンティニューしたってもうクリアはほぼ不可能。新10倍カートリッジのセーブ機能を使おうにもスロット2にグラ2を差しているのでダメ。

でも、コンティニュー後に、確実に少しずつパワーアップする方法がある。プレイヤー2を途中参加させて犠牲にするのだ。赤カプセルをプレイヤー1だけが取り、難しいところにきたら、プレイヤー2に死んでもらう。これを何度もくり返せば、装備が復活するよ。

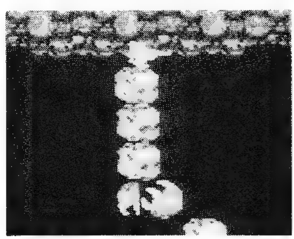
■おまけのウル技その1

ステージ1の真ん中へんで出てくる、触手はすき間を通り抜けられるのだ。よけきれなくなったら、試してみよう。下の写真が触手を抜けた瞬間の証拠写真だ。

■おまけのウル技その2

2人同時プレイの1面に怪奇現象が起きる。最初の縦スクロールでプレイヤー1を全滅させる。コンティニューするかどうかを聞いてくるので、ゲームオーバーにしてプレイヤー2だけゲームを継続する。すぐに、プレイヤー1を途中参加で復活させ、縦スクロールする所にあるタイマーストップを、スクロールが切り替わる寸前に取ろう。

しばらくしてタイマーストップが切れるとバグが出る。縦スクロールの部分が抜かされたり、ずっと先のほうのグラフィックが出現したりするのだ。



いたたっ。だいじょうぶ、すり抜けます

▼沙羅曼蛇もヘビメタ大好き　コナミはヘビメタが大好きというのはグラ2のときから有名な話だ。このゲームでもしっかりヘビメタのバンド名を敵キャラなどにしっかり使用している。デッドエンドやアウターリミッツなどがいい例だ。

太陽の神殿

VRAM128K） ROM版 7800円

どんなところでもすごーいスピードで移動する

マップ上でカーソルの出る位置に立ちリターンキーを押す。ピッという音がしたら〔SHIFT〕を押しながら〔かな〕を押す。そして「TUTTI」と入力しリターンキーを押すと、プレイヤーの移動速度がとても速くなる。また同じようして「YUXTANN」と入力してリターンキーを押すとどんなところでも歩けるようになる。2つの技を同時やることもできるよ。

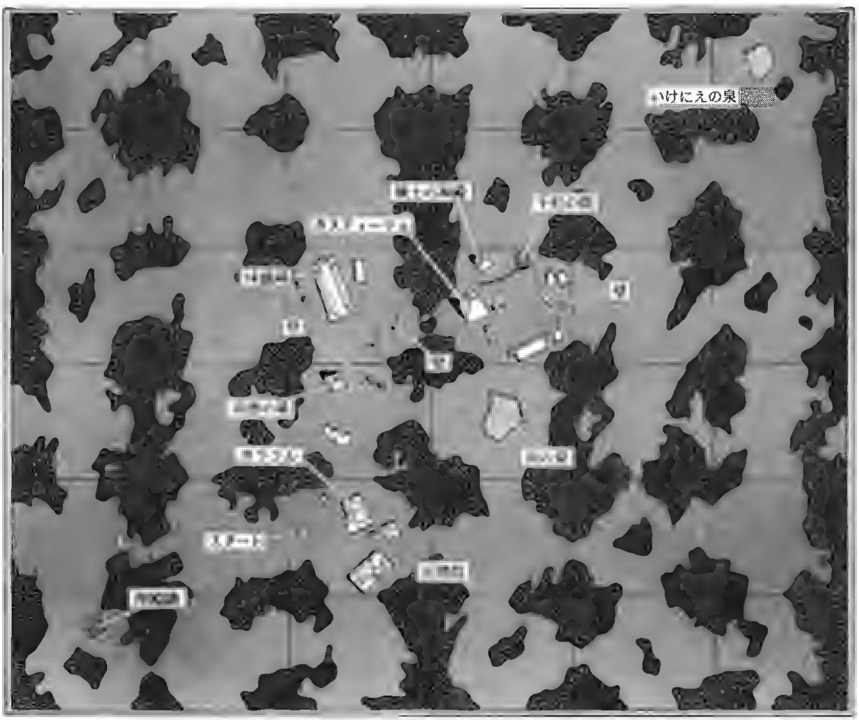
で、キーボードが50音配列の機械なら〔かな〕だけ押してから「つっち」や「ゆーたん」と入力してもできます。

遺跡探検全行動。ただしアイテムは伏せ字で

手順をそのまま書いたのではカンタンに解けてしまってつまらない。そこで場所別の行動だけを教える。ただしアイテムは伏せ字だし、移動のことははぶいた。このゲームはいろんな場所を行ったり来たりしないといけない。そのへんは自分で考えてみよう。また1回はまるとリセットするしかないので、何か行動をおこすときは必ずセーブしておくように。

①尼僧院。ここは×××が取れるだけ。

②南の泉。×××を洗う。×を取る。×と××××××を組み合わせる。××××を洗う。



③高僧の墓。右の壁を押す。×××××××を取る。××××××を取る。がいこつを動かす。×××を使う。石棺を動かす。下へ行く。××と×××××を組み合わせて使う。

④カスティーリョ。×××××××を置く。×××××と××××と××××を取る。金の山を動かすと××××が取れる。石の箱を見ると××が取れる。ツボを見ると××が取れる。××××は南の泉ですることが終わってから取らないと落としてしまう。×××を置く。××××××と××××××をを取る。××××××を置く。×××××を置く。××××××を動かす。××××と××××××を取る。

⑤戦士の神殿。×××を取る。××××を取ろうとするとジャガーを動くので逃げる。ジャガーがいないときに穴を見て、××を使って×××を取る。ジャガーがいるとき、×を吹く。××××を取る。

⑥カラコル。1階で×××を置いて×を吹く。同じく1階で×××を置いて×を吹く。台座を押す。2階で×××を置いて待つ。壁を壊して××××を取る。同じく2階で××××の上に×××を置き待ってから×を吹く。

⑦千住の間。柱の下の地面を壊す。×××が見つかるので取る。再び柱の下の地面を壊す。×××が見つかるので取る。

⑧神殿跡。××××を置く。××を使う。××××を使う。ある時刻に××××××を取る。××××を取る。

⑨壁。3か所とも見る。この行動は神殿跡でやったことと関係あり。

⑩いけにえの泉。右の像を動かす。××××を使う。棺を見て×××を使う。××××××を取る。

⑪球技場。××××××と××××を組み合わせ使う。××××××を取る。×××××を取る。××××××と××××××を置き、動かす。×××を取る。××××××と××××と××××を組み合わせ使う。××××××を押す。×××を置く。×××を見てから引く。××××××を置く。ある時刻に××××××を使う。×××を使う。××××××を使う。太陽の神殿を動かす。外に出ればエンディング。



あまりにも伏せ字ばかりだから、ひとつだけアイテムの名前を教えよう。ときどきでてくる×という1文字のものは「笛」だ。

スーパーランナー

ポニー ☎03-221-3161 MSX2専用(要VRAM128K) ROM版 5800円

便利な隠しコマンドが2種類もあったのだ!

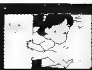
いつでもどこでもすぐにタイムが増やせるコマンド。〔ESC〕を押してポーズをかけたら、〔SHIFT〕と〔F2〕を同時に押す。タイムが59になるぞ。

体力が回復するコマンド。同じくポーズをかけて、〔1〕と〔2〕を押しながら、〔F5〕を押すだけ。体力が全快します。

メトロクロス　スーパーランナーに似たゲームで、メトロクロスというゲームがあった。ファミコンでも出てたので、おぼえてる人も多いと思う。あの軽快なBGMは、いまだに耳に焼き付いてはなれない。今はもう見なくなってしまったが。

ディープダンジョン 魔洞戦紀 勇士の紋章

スキャップトラスト→03-486-8127／MSX用(要RAM16K)／ROM版／6800円／このスペックは2つのゲームに共通です



ファミコン版とは違う部分に関するウンチク

シリーズ第1弾『魔洞戦紀』はファミコン版とまったく同じ内容だけど、第2弾の『勇士の紋章』はファミコン版よりも世界が広がって、内容がパワーアップしてる。買うんなら2作目というわけだけど、じつは1作目をクリアするとパスワードが出て、それを2作目に入力するとすごくいいことという話だった。ところが、『魔洞戦紀』にはファミコン版にはないものがあるのだ。それはEXカプセルとかAPカプセルとかいうアイテムらしきもので何個もあった。これらのカプセルには、いったいどんな作用があるのだろうか。

まずはカプセルの位置をすべて教えよう。APカプセル……地下3階、北21東22のごみの中。ACカプセル……地下4階、北25東20のごみの中。AGカプセル……地下4階、北0東0のつきあたり。LUCKカプセル……地下5階、北21東29のつきあたり。タイムカプセル……地下6階、北6東0のつきあたりを調べる。HPカプセル……地下7階、北17東29の奥の部屋。EXカプセル……地下8階、北29東29のつきあたり。以上全部で7つ。どれも作動させるには300G必要。

で、これらを作動されるとどういったことが起きるのか。これについては仮説が1つある。

すべてのカプセルを作動させてからルウを倒してパスワードをとる。『勇士の紋章』でそのパスワードを入れ、レベルを10まであげる。敵がハンマーを出するのでとる。街に人々が集まっているので泉をハンマーで開放する。地下に降りてカプセルを開けると妖精が出てくる。戦闘中にその妖精を道具として使うとダメージが激減する。という投書がきたんだけど、はたしてあれだけてまをかけてこれだけのことしかないのだろうか？

D'(ディーダッシュ)

デゥクソフト→0236-33-5555／MSX2専用(要VRAM128K)／ディスク版／7800円



いきなりエンディングが見られたりする大技

ゲームオーバーのあとフォーマットしたばかりのディスクを入れて、画面の表示のとおりにスペースを押します。すると、完全装備のウインドウが現れるので、リターンを押すとバグった植物園になります。そこでさらにスペースを押すと、いきなり感動もののエンディングが始まります。

天国よいとこ

タイトー→03-264-8611／MSX2専用(要VRAM128K)／ROM版／5800円



羽はたくさんもらえても効果は1回だけじゃ

青い鍵を鍵屋さんで100ゴールドで買う。その鍵であるところに入ると、発熱地獄で使う天使の羽が手に入る。その場所を出たらまた入ってみよう。さっき羽をとった場所まで行ってみると、当然羽はもうないんだけど、そこを通過してみると、なぜかもう1つ羽が手に入ってしまい、ウインドウに表示されます。しかしこのアイテムは1回しか使わないので2個あっても意味ないです。

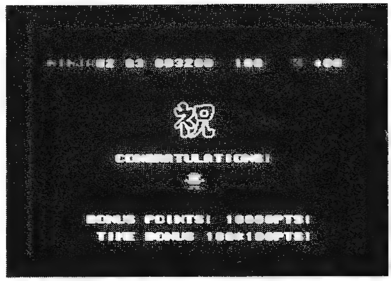
ディープダンジョン場外技　魔洞戦紀でレベルアップしたらお金を0にして王様のところに行く。何回か話をしていると、「おかねがないようだ」といって、ポンとお金をくれます。これは、最初のうちしかできないよ。

忍者くん〜阿修羅の章

ハル研究所☎03-252-5561／MSX2専用(要VRAM128K)
ROM版／5600円

これでエンディングまで。ラウンドセレクト

まず(ESC)を押してポーズします。つぎにキーボードの右下のほうにある(<)(?)(—)と(かな)の4つを同時に押します。すると強制クリアすることができるのです。しかもクリアなのでタイムボーナスや武器ももらえて、点数がかってに増えていくのです。

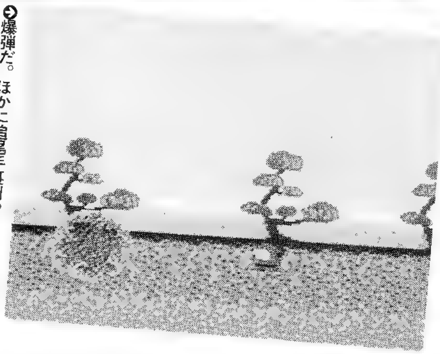


➡どこのラウンドでもできる。タイムボーナスに注目。所要時間0なのだ

多くの武器が使えたり人数が99人になったり

いきなり全種類の武器が使えるようになるコマンド。(ESC)を押してポーズをかけ(GRAPH)(SHIFT)(F1)(F2)(F3)とスペースを同時に押す。何でも使えます。

忍者くんの残り人数が99になるコマンド。同じくポーズしてから(F2)をおしながら(SHIFT)を押すだけ。



➡爆弾だ。ほかに追尾手裏剣や火炎の術がある

忍者くん第6の武器の登場。バグかなーっ！

ラウンド5で剣を出しながら出口に入ってください。すると武器を変えないかぎり剣がバグってしまい、使いものにならなくなります。

どんなものかというと忍者くんの前方に小さい刀みたいなものが、ちらちらと4本ほど出る感じです。まあちっとも役に立たない武器なわけだけど、こういうのもおもしろいでしょ。

3面と4面をカンタンにクリアする秘訣です

3面、4面ともに非常にカンタン。

3面は始まるまえからジャンプボタンとカーソルキーの左を押しっぱなしにしておくと、自然にゴールに入ってしまいます。タイム99でクリアできるでしょう。

4面も同じく始まるまえからジャンプボタンとカーソルキーの右を押しっぱなしにしておくと岩に登るので、岩を上がりきっていちばん上の亀裂から、飛び降りる。これでOK。

ソボクな技だけど効果は絶大。かなあ〜??

これはあまり積極的な技ではないけど、人生楽ありゃ楽ばかり、という人にはおすすめ。

忍者くんにぜんぜん武器を使わせないでいよう。すると、黒子などの武器を投げる敵も武器を使ってこない。これで1面は楽々クリアだ。どうしてかというと、1面は右へ右と歩いていくだけだからなのだ。

声はいずこ　阿修羅の章で1つだけ物たりないものがある。ある敵をやっつけたときの「いやん！」という声だ。あれを出すには、笑点から林家木久蔵師匠をつれてきて、「イヤン、バカン…」をやってもらうしかないかな。

ファミクル・パロディック

Bit²(ビッツー)→03-479-4558／MSX2専用(要VRAM128K)／ROM版／6800円

ニャンクルの最強の隠れ技と隠し1UPだ！

説明書にはモジュールは2個までしか装備できないと書いてあるけど、ニャンクルだけは4個買うとモジュールがシールドに変化します。広告に載っていたニャンクルの最強の技とは、このことだったんだね。

1UPの技もあります。1面の2つ目のグリーンのカップの左にエッグマを打ちこむだけ。またパピクルだけは最初のグリーンのカップの左でも、1UPが出ます。

ファミリーボクシング

ソニー→03-448-3311／MSX2専用(要VRAM128K)／ROM版／5800円

おなじみのマジックキーとソニーならでは技

マジックキーもしくはアルカノイドのコントローラのボタンを押したものをポート2に付けて、電源を入れる。メッセージが出たら(GRAPH)キーを押すとマジックキーモードに入れます。そこではパワーアップやスタミナアップなんかができます。

(1)(5)(0)のキーを押してスタートすると、パワーが20ある状態から始めることができますが、テンキーしか反応しません。

どちらの技もたいしたことはないでしょう。つぎに紹介する技があれば……。

パワーが255になる技。やり方は2とおりある

ファボクで名前を入力するときにぜんぶ(■)にしてみよう。

パワーの表示が55になるけど、実際には255のすごいボクサーが誕生するのだ。パンチ、スピード、スタミナともに85ずつふりわけられるから、とてつもなく強くなる。

またもっとカンタンな方法もある。さっきの技はキーボードから直接入力できないし手間もかかる。じつは(W)と入力するだけでいい。



⊕ただひたすら四角を並べてスタート。この場合はカーソルで(■)を選びます。(W)という名前にする場合はキーボードから入力できます

ファンダムライブラリー

テクノポリスソフト→03-432-4471／MSX用(要RAM8K)よりMSX2専用までいろいろ／ROM版／①〜③まで各5800円

ウチのヤツに改造版や隠しゲームが出るのよ

Mファンのファンダムのコーナーに掲載されたプログラムを詰めこんだROMがファンダムライブラリー。①〜③まで発売されてる。そのROMに入っているウル技を公表します。

ライブラリー①でプログラムをブレイクしたあと「FILES"FANC:」としてリターンすると裏ゲームが現れる。そのなかの『LOT LOT LOT』は(SHIFT)を押しながらたちあげないと暴走するので注意。

ライブラリー②にはなし。③でメニューが出るまえにカーソルキーを押しておくと改造版ばかりのメニューになる。いろんなゲームの改造したバージョンが遊べるのだ。

プロ野球ファン

日本テレネット→03-268-1159／MSX2専用（要VRAM64K）／ROM版→7800円／ディスク版（内容が違います）→6800円

調子の悪いえかわでさえ三振が取れるわけだ

どんなピッチャーでも完封のできる技です。

右バッターと対戦するときはピッチャーをいちばん左に寄せて、そしてカーソルのどこも押さずにボールを投げましょう。左バッターのときは、まずおもいっきりアウトコースにはずしてバッターをホームベースに近づけてから、さっきとは逆にいちばん右からボールを投げましょう。どちらも空振りします。

ただしこの技はディスク版ではできません。

麻雀悟空

アスキー→03-486-8080／MSX2専用（要VRAM128K）／ROM版／6800円

雀聖と同じことができるのも当然のことかな

ジョイスティックのポート2にソニーのマジックキーを入れる。そして自分のキャラクタを選ぶところで〔ESC〕と〔SELECT〕を同時に押す。すると雀士たちの性格を変えることができるモードになる。そのときの画面の表示の意味は上から、レベル、読み、リーチ、鳴き、役、降りとなっている。

勝手に麻雀するウォッチモードがついてた？

段位戦か勝抜戦を始めるときにカーソルを継続にあわせて〔ESC〕〔CTRL〕〔F3〕〔F4〕〔F5〕の5つを同時に押してしばらく待とう。すると「師匠を選ぶ」モードになり、選ぶと勝手に麻雀をやってくれるのだ。そのプレイは記録室にも記録され、勝って級もあがってしまうといううれしいことになる。

で、何回か試してみたけど負けることもよくあるみたい。ちゃんちゃん。

ヤシャ

ウルフチーム→03-269-8650／MSX2専用（要VRAM128K）／ROM版→7800円／ディスク版→6800円

ダメージなくなる技とキャラがでかくなる技

ボスキャラからダメージを受けないで倒す方法がある。ボスとの戦闘シーンになったら右に進み画面の右はしにくっつき、ジャンプなどしてボスをさそう。するとボスは突然右から左にワープして自滅する。

アクションシーンのとき〔SHIFT〕〔ESC〕〔CTRL〕〔TAB〕〔CAP〕を同時に押すとすべてのキャラクタが横も縦も2倍ぐらい大きくなる。迫力があるよ。

ワールドゴルフII

エニックス→03-366-4345／MSX2専用（要VRAM128K）／ディスク版／7800円

悪いスコアがよくなったり、ピンが増えたり

トーナメントモードを選び試合を開始します。そしてOBしまくります。スコアが120オーバー以上になると、当然最下位のはずが、トップにおどり出てしまうのです。これでカンタンにレベルを上げられます。ただし最終ホールになってからはできません。

ゲームの途中で1ホールが終わってドライブが作動したら、すぐにディスクを抜き取ります。つぎのホールは前のホールと同じになり、しかもグリーンのピンが2本たっています。これをくり返すとピンが3本以上にもなる。

正統派麻雀ソフト　すけべな麻雀ソフトが乱発ぎみの昨今、麻雀悟空はいまや貴重なソフト？　さすがに強い（と思う）。編集部内での人気も抜群で、発売直後はＲＯＭの取り合いになったこともしばしば。これさえあれば、５年は遊べるだろう。

不朽の名作群

※ゲームは50音順にならんでいます

このページまでにまだ登場してなくて、今までMファンに載ったことのあるウル技をみ～んな網羅してしまうぞ。

●悪魔城ドラキュラ
パワーアップの時間を1.5倍にする方法。砂時計を宝箱から出し攻撃する。そうすると砂時計が横に倒れるので、それを取る。

●アシュギーネ～伝説の聖戦士
①グール人の出てくる面の右はしに行き左へ歩く。グール人の背中が見えたら立ち止まる。グール人はいなくなるがしっぽだけ残す。
②ワープが2か所でできる。ステージ2→7とステージ3→5でどちらも語べの右でカーソルの上を押すだけでできる。どちらも一方通行。
③「まつしたでんきぱなそにつくあしゆぎいね」とパスワードを入れるとかなり強力なキャラクタでプレイできる。

●アニマルランド殺人事件
迷いの森でボールを見つけ湖か川に投げこむ。水中から水の妖精が出て「あなたのおとしたボールはこのよごれたボールですか？　それともこのきれいなボールですか？」という。正直にきたないほうを選ぶと2個もらえるが、役には立たない。

●アルカノイド
①コンティニューのやり方。ゲームオーバーになりタイトル画面に戻ったらカーソルキーの右と左を押しながら〔GRAPH〕キーを4回押してからスタートする。
②自機を242機に増やす技。タイトル画面でカーソルキーの上下左右のすべてと〔INS〕キーをおしながら〔かな〕キーを4回押してから、専用コントローラーのボタンでスタート。

●アルバトロス
芝目の方向ときつさの決まる法則。方向は風向きと同じ。きつさは風力と対応してる。風力3のとき芝目は赤、1～2のとき緑、0のときは青となる。グリーンをねらう位置がわかる。

●イーガー皇の逆襲
スロットに2イーアルカンフーを差すとステージ3以降で、父の霊が出現して体力が回復するウーロン茶を落とす。

●ヴァリス
①パスワードをいじる。ゲーム開始時のパスワードの3番目の数字に1をたすとステージ2からのパスワードに。同じく5番目に2たすとレベルが上がる。
②最強パスワード。「5619219550」はレベルが255でステージ1なのにビームを持ってる。逆に難しくなるのは「3010041300」。

●ウイングマン2
①スタート直後にライターであぶってある針金、500円、指輪、バッチを持つ方法。あおいさんに「どこいくの？」と聞かれたら「ささささ……」と全部「さ」を入力しよう。そのあとどこかへ移動するだけ。
②〔F1〕キーを押しながらスタートすると、いきなり戦闘シーンから始まる。

●ウォーロイド
①面セレクトの方法。タイトル画面で〔ESC〕を押しパラメータ設定モードにしてから〔BS〕〔SELECT〕を同時に押し、〔INS〕〔DEL〕で選ぶ。
②ロボットが球形になる。同じく設定モードで〔B〕〔SELECT〕を同時に押す。1回で自分が2回で敵が3回で両方なる。

●エイリアン2
ワープ部屋がある。ステージ2の中間よりちょっとあとのドアが4つ並んでいるところで、ドアを通りすぎて壁に向かってジャンプすると行ける。2つドアがあり左はステージ1へ、右はステージ3へワープする。

●F－1スピリット
①パスワードがいろいろ。「MAXPOINT」は始めからF－1の全コースが遊べる(スロット2にキングコング2またはQバートを差しても同じ)。「HYPERON」はピットクルーが猛スピードで働き、「HYPEROFF」はその解除。「ESCON」は〔ESC〕キーで強制リタイ

考古学は怖い　ウシャスの舞台は、遺跡の探索のはずなのだが、1歩まちがったら死ぬかもしれない仕事を平気で助手におしつける教授はいったいなにを考えてるんだろうか。もっとも、それを承諾する助手もすごい。考古学は理解できない。

アが可能になり、「ESCOFF」はその解除。F－1の最終16戦に出られるのは「BKJJMDBIPLNFJGLJDOILEINE」。「MITAIYOENDDEMO」はいきなりエンドデモを見ることができる。

②F－1第7戦ではげしく右に曲がっているところで、おもいきり加速して左に突っこむ。しばらくすると、前方からコースが現れ、復帰できてしまう。

③ガス欠になっても後続の車にぶつかりタイヤを引っかけると少しずつ進める。

④ゴール寸前でわざとクラッシュすると変形したままゴールするが、旗を振ってくれない。

⑤F－1第15戦で立体交差でくぐる直前に左脇にそれ、そのまま直進する。なぜか陸橋の上に出て、陸橋を渡りきってからクラッシュする。

●エリア5

無敵技。タイトル画面で〔TAB〕〔CTRL〕〔SHIFT〕〔CAP〕とカーソルキーの下、合計5つを押しながらスタート。

●ガーディック

サウンドテスト画面へ。電源を入れてしばらく待って得点ランキングの画面になってから、カーソルキーを左右左右左右と押す。

●ガリウスの迷宮

①スロット技。魔城伝説をスロット2に差すとアイテムさえあればポポロンとアフロディテが99回生き返る。Qパートだとアイテムが増加。

②各ステージの大悪魔を呼び出す呪文。ステージ1→「YOMAR」。2→「ELOHIM」。3→「HAHAKLA」。4→「BARECHET」。5→「HEOTYMEO」。6→「LEPHA」。7→「NAWABRA」。8→「ASCHER」。9→「XYWOLEH」。10→「HAMALECH」。以上だ。

③コンティニューができるようになる。スタートシーンで〔F2〕でポーズをかけ「ZEUS」とコマンドを押しからポーズ解除。

④パスワード2つ。「I LOVE NORIKO」は体力、コイン、矢筒、キーがいっぱいあり、ワールド10への入口が開いていることもある。「OG2A 67NV UR4F 4237 UR5F UR3F UR3F UR3F UYTI CYLI C801 C」はどこのワールドも攻略してないのにすべてのアイテムがそろっている。

⑤扉のあるところを通りすぎているときは敵に当たってもダメージを受けない。そのかわりそうすると敵が扉を通れるようになってしまう。

●カリオストロの城

①伯爵を倒さずにクリアする方法。伯爵を通りすぎて時計台の外へ出てクラリスのところへジャンプすると金の指輪が取れる。ルパンは1人死ぬが伯爵もいなくなっている。

②どこでもできる技。カーソルキーの上下を交互に連打すると床をすり抜けて落ちる。

③ステージ5と7に見えない階段がある。階段を登り降りしてると何もない空間に登れるようになる。場所は写真を……あ、ないか。

④ステージ6の金の指輪をカンタンに取る方法。ローマ水道の上にいくつかある頭のとれた山羊の像のどれかに剣を振ればいい。

●軽井沢誘拐案内

文字表示を速くする方法。〔F5〕キーを押すだけ。〔F4〕で元に戻る。

●ガルフォース～カオスの攻防

①レベルが11、残り機数が9になるコマンド。〔1〕〔5〕〔0〕の3つを押しながら女の子を選んでスタートする。

②マジックキーで面セレクトなとができるようになるが、アルカノイドのコントローラをポート2に、ジョイスティックをポート1に差し、コントローラの発射ボタンと〔SELECT〕キーを同時に押しながら電源を入れてもなる。

●がんばれゴエモン！からくり道中

①隠しキーワード4つ。それぞれタイトル画面で〔CTRL〕を押してから入力。「くるくるてんてん 」（最後はスペース）はゴエモンのかわりにねずみ小僧でプレイ。「つづきがしたい」はコンティニューできるように。「あけみさんのさいふ」は小判が2000両に。「きみちゃんげんき」は体力が最高に。

②隠しコマンド2つ。どちらもゲーム中にポーズをかけてから入力。「すきやねん」はおみっちゃんに触れると点数だけじゃなく10両増えるようになる。「おやぶん」は3D迷路でマップを取るまえからマップが表示される。

③電源を入れてから2回デモを見てからプレイヤー選択の表示が出たらスタート。すると3D迷路で出口が表示されるようになる。

④Qバートは10倍カートリッジ同様に使える。

⑤キーワードを細工して次の面へ行く。キーワードの3文字目と最後の文字を50音順のつぎの文字にして入力。たとえば「さのきちうけらうき」→「さのくちうけらうく」とする。

⑥「ちぬさたうしゆえさ」というキーワードで始めるとバグ面になり勝手にゲームオーバーになるが、そのあと10倍カートリッジを差したのと同じ状態になる。

●奇々怪界

①おふだパワーが最高になり残り人数も10人に。(1)(5)(0)のキーを押しながらスタート。やられてもパワーはそのまま。

②コンティニュー。ゲームオーバーのときカーソルキーの下を押しているだけ。このときに①のパワーアップ技も同時にやることができる。

③七福神を助けたら宝船を探さないといけない。たくさんある地蔵のどれかにおはらいをすればいい。2周目も同じ地蔵だから覚えよう。

④ボスキャラにはそれぞれクセがある。写真がないと説明できず。自分で発見しよう。

●キングコング2

①タイトル画面で(TAB)とファンクションキーのどれかを押しながらスタートするとゲームの難易度が選べます。(F1)→レベル10、(F2)→20、(F3)→30、(F4)→40、(F5)→50となっていて数字が大きくなるほど難しくなります。

②エンディングデモには(1)いい、(2)普通、(3)悪いの3とおりある。365日以内でコンティニュー20回以内になら(1)、365日以内でコンティニュー21回以上だと(2)、それ以外は(3)になる。

③スロット2に火の鳥を差してゲームをすると、セーブ機能が使えるようになる。

●グーニーズ

ステージ選択のキーワード。タイトル画面で(CTRL)と(K)を押し入力。キーワード中の空白はスペースだ。「MR SLOTH」→シーン6、「GOON DOCKS」→11、「DOUBLOON」→16、「ONE EYED WILLY」→21から始まる。「GOONIES」だと宝のある状態で始めから。

●グラディウス

①いつでもどこでもポーズをかけてするコマンドが9つ。「MISSILE」→ミサイルを2段階装備。「DOUBLE」→ダブル2段階。「LASER」→レーザー2段階。「OPTION」→オプション2個。「SHIELD」→シールドを装備。「HYPER」→いままでのもの全部とスピードアップ。「AHO」または「BAKA」→すぐ死ぬ。「DOWN」→最初のスピードに戻る。

②①の「HYPER」と同じ効果だが、特定のステージでしか通用しないコマンド12個。ステージ1→「MOMOKO」。2→「CHIE」。3→「AKEMI」。4→「SYUKO」。5→「CHIAKI」。6→「NORIKO」。7→「SATOE」。8→「YASUKO」。エクストラステージ1→「KINUYO」。エクストラ2→「HISAE」。エクストラ3→「MIYUKI」。エクストラ4→「YOHKO」。すべての女の子の名前なのはなぜなんだろうか?

③エクストラステージの入口。ステージ2は最後のほうの岩でかこまれた行き止まり。ステージ3は2組目2匹のモアイが背中を向けあっているところ。ステージ4は2つ目の分離火山の間。ステージ7の最後ボスが弾を撃ってくるまえにボスの少し上に突っこむ。

④スロット2にツインビーを差すとビックバイパーのかわりにツインビーが出てくる。

●グラディウス2

①スロット2に差すと効果のあるROM3つ。ガリウスの迷宮を差すとやられても、装備がなくならないバックアップ機能が付く。夢大陸アドベンチャーの場合自機がペンギンに、カプセルが魚になる。Qバートは差してからポーズを押し以下のコマンドを入力。「NEMESIS」はつぎの面へ、「METALION」は一定時間無敵、「LARS18TH」はフルパワーアップになる。

②ガリウスの迷宮を差して変な現象を起こす。2人用でゲームを始めどちらかが特殊装備のリフレックスリングをもらい、装備してからやられる(それが最後の1機ではダメ)。つぎにもう

シミュレーション よく、大戦略なんかのゲームをシュミレーションと言う人がいるが、これは間違い。シミュレーションが正しい。ファOコンウォーズのCMなんかでも、ちゃ〜んと「こいつはドエラいシミュレーション」って言ってるよ。

一方がダブルを装備してからやられる。そして、さっきやられたほうがバックアップすると形はダブルなのに、リフレックスリングの動きかたをする、隠れ特殊装備になる。

●コックピット1

松下のA1Fの内蔵ソフトにウル技がある。タイトル画面(っていうのかな)をジョイパッドであちこちつついてみると、いろんなメッセージが出る。全部で5種類ある。

●ザナック(MSX用)

①コンティニュー。ゲームオーバーのときに〔ESC〕を押しながらスペースを押すだけ。

②0面への行き方。2面でワープするエネミーイレーサーを取り2面の最初に戻る。ROUND2の表示が出たらRと0の間を撃つ。エネミーイレーサーが出るので黒くなったら取る。

●ザナック(MSX2専用)

①パワーチップを持っているBOXに体当たりすると通常弾がいきなり3連射になる。

②無限増殖。スタートしたらサートをキャノンで撃ち、ランダーに変わったら取る。つぎにサートが出るまで何も撃たずに待ち、出たらキャノンで撃ち、取る。敵に当たらないように通常弾を1発撃つ。以上のことをくり返す。

③画面の色を変える。ゲーム中にカーソルキーの右、左、下とリターンキーを同時に押すとポーズがかかり色を変えるための表示が出る。

④6番のチップを使わずにやられずに6回連続で取る。それから反応弾を撃ち敵に当たると、画面の敵キャラがすべてランダーになる。

⑤1番のチップを6回連続で取るとだんだら模様のハデなレーザーに、5番で同じことをすると普通のレーザーになる。

⑥サートを撃ってランダーになってもしつこく撃っていると、こっちに近づいてくる。それを取ると通常弾が連射になる。

●雀聖

①雀士たちの性格を変える技はマジックキーがあるとできる。が、ポート1にジョイスティックをポート2にアルカノイドのコントローラーを差し、選択画面で実戦に矢印を合わせ、コントローラーのボタン〔ESC〕〔SELECT〕の3つを同時に押してもできる。

②自分の牌(パイ)を好きなものに変えられる。研究でゲームをはじめ〔ESC〕と〔SELECT〕を同時に押すだけ。

●スーパーレイドック

①スロット2にディーヴァ〜アスラの血流を差すとゲームが始まるまえにディーヴァのラトナ・サンバが出てきて攻略法を伝授してくれる。

②シーン5のボスのところの左右の上のはしを対地ミサイルで撃つと「ふ」という文字が出てザコキャラが消えてクリアがカンタンに。

③シーン6の最後で戦艦が出ても撃つな。すると敵キャラであるヴリトラが出てこない。

④シーン7で画面の中央から少し右を対地ミサイルで撃っているとネッシーが登場する。そうすると最後の火山の爆発がすぐ止まる。

⑤とても強くなるパスワード。「ZCXAZZZZZZZZZZ」→レベル237。「TAISANINARITAI」→レベル194。「CHIBIKUROSANBO」→レベル97。

●スクランブルフォーメーション

1UPキャラが出現。赤坂プリンスホテル(東京の人以外は想像してね)の左となりの三角形の緑地帯の地上攻撃すると出る。

●ダーウィン4078

スペシャルモードとういのは自機が減らなくなること。〔ESC〕でポーズして〔M〕〔T〕〔K〕の3つを押しポーズを解除する。

●大戦略

①ターン0で勝利する。どれかをマップロードしてからゲームロードを選択しNを選ぶ。両国ともにしばらく考えてから、いきなりレッド国が降参してターン0で終わってしまう。

②〔CTRL〕を押しながらカーソルキーを押すとセットアジャスト。

●ダイナマイトボウル

MSX1用、2専用ともにできる技。両はしに1本ずつピンが残ったら、いちばん左からボールを投げてカーソルキーの下と〔SHIFT〕を押しているとスペアをとれる。また2本ずつのときは、いちばん右から投げて上と〔SHIFT〕でスペアがとれる。

●ツインビー

①隠しコマンド3つ。〔T〕と〔TAB〕をタイ

どっちがどっち　エルスリードとガイアの紋章は、じつはシナリオが違うだけで、同じゲームなのだ。エルスリードは市販ソフトで、ガイアの紋章はTAKERUソフトなのだ。両方遊んでみるのもいいんじゃないかな。

トル画面で押しながらスタート→救急車が何度も出てくる。〔W〕と〔TAB〕をタイトル画面で押しながらスタート→バリアの耐久力が2倍に。〔Z〕と〔CTRL〕を押しながら電源を入れ、待つとタイトル画面になる。そのままで〔TAB〕を押してスタート→バリアと分身が最初から付いてる。

②1人用でゲームを始めまっすぐ進みいちばん上に行く。ここは1面のボスまで安全地帯。

●ディーヴァ〜アスラの血流

①惑星戦中に〔F1〕を押すと少しの間バリアがはれる。また〔F5〕を撤退できる。

②ウォーデータを「LAYDOCK」と入力するとスーパーレイドックのデモが1面分出る。

③〔ESC〕でポーズをかけ〔STOP〕と〔SELECT〕と〔B〕を押しポーズを解除すると連射できるように。同じくポーズして、〔STOP〕と〔SELECT〕と〔/〕を押すとエネルギーが満タンに。

④退却のボタン〔F5〕をずっと押しているとタイムが止まりBGMが消えていき、敵が弾を出さなくなる。〔F5〕を離さないようにすれば敵を全部OUTにできる。

⑤植民星系の税率を90%にして星系番号No.0で毎月必ず投資する。クーデターが絶対起きないし、資金がおもしろいように増える。

⑥ウェポンのレベルを上げ惑星戦で援護射撃を受けられるようにし、援護射撃の時間を1990ぐらいに設定する。惑星戦がはじまったら〔ESC〕キーを押しっぱなしにする。援護射撃の時間になると爆弾が爆発し、どんなに強いところも1発でOUTにできる。

⑦自分の艦隊を全滅させ、自分の星もひとつ残らずなくしてしまう。かっこいいゲームオーバー画面が見られる。

●ディーヴァ〜ソーマの杯

惑星戦をしなくても惑星を攻略しちゃうパスワード。「PUTTSUNSIMASUGOMEN」(プッツンしますゴメン)だ。

●ドラゴンクエスト

①これのみMSX1、2両用版でしかできない。敵キャラがつぎつぎに自己紹介するコマンド。電源を入れたら〔TAB〕〔SHIFT〕〔CAP〕とスペースキーとカーソルキーの右と左と下の計7つを同時に押してしばらく待つ。

②ドラゴンをやっつけて姫を助けたらいっしょに宿に泊まる。宿の主人にからかわれるぞ。

③ドラゴンと会ったら「YUJI」と入力してから戦うと必ずかいしんの一撃になる。

④竜王の正体と戦っているとき笛を吹くと、BGMがいつもの戦闘シーンの曲になる。

●ドラゴンスレイヤーⅣ(MSX2専用版)

①〔＊〕と〔SELECT〕を押しながら電源を入れて、家の絵のかかっている反対側に指を置き、〔Z〕か〔SHIFT〕を押すと、BGMセレクトできるようになる。

②さかさつららの上ではカーソルキーの上を押しながら操作すればダメージを受けない。

③シールドのありか。1匹目のデカキャラを倒しクラウンを手に入れ、ロイアスにそれを持たして地下迷宮に入る。アイテムをクラウンにセットして、金髪のセリナ姫の下に立ちカーソルキーの上を押す。するとシールドを95GPで売っているショップに入れる。

④いちばん下の面の右のほうと左のほうにある宿屋の前でジャンプするとショップに変わってしまう。違う面に行ってから、また戻ってくれば宿屋に戻っている。

⑤高い位置から落下して地面にぶつかる寸前で〔ESC〕でポーズをかけ、またポーズを解除すると、ダメージを受けずに着地できる。

⑥ポチやメイア以外でパワーシューズを装備させて、敵と出会ったらカーソルキーの上と敵のいる方向を同時に押す。すると敵にぶつかっただけでやっつけることができる。

⑦クラウンとドラゴンスレイヤー以外のアイテムが16個ずつになり、128回も蘇生できるようになる技。〔＊〕と〔SELECT〕を押しながら電源を入れ、地下3階の左はしの宿屋で10GP使ってから50GP拾い、地下4階のショップでクリスタルを買ってちょうどお金が0になるようにする。家の前でクリスタルを使ってから家に戻る。BGMセレクトのように指を置き、カーソルキー全部と〔ESC〕〔Z〕〔SHIFT〕とリターンの8つを同時に押す。

●忍者プリンセス

読み方教室　紫醜罹(さじり)を予備知識なしで1発で読めた奴は天才をとおりこして変態だと思う。「しぐら」とか「ふぐり」とか読んでしまう人もいるはずだ。たのむからもうちょっと分かりやすい名前してください。

タイトル画面でカーソルキーを上下上上下下下上上下上と押すと、人数を増やせたり面セレクトできるようになる。

●ハードボール

①プレイボールをスロット2に差すと審判が声を出すようになる。

②試合中に(F5)を4回押してからスペースキーを押すと、画面が夕方のような色になる。また(F4)を4回押してからスペースキーを押すと、すごく暗い色になる。

③画面の星条旗を日の丸に変える方法。スペースキーでスコアボート画面にしてから(TAB)とスペースキーを同時に押してバッターボックスシーンの戻す。再度(TAB)とスペースキーを同時に押すとできる。

●ハイドライドII

①お金をためる技。最初に何か買ってからブラッククリスタルを持ってなんでも屋ボンボンへ行く。ここでブラッククリスタルを買ってもらおうとすると断られるので、最初に買ったものを代わりに売る。そしてカーソルを左右に移動させると何もないところまでカーソルが行く。こうなると何回でも売りつけられる。

②鍵が10個になる技。お金のときと同じ。ブラッククリスタルを買ってもらおうとすると断られるので、今度は鍵を売る。表示がなくなっても鍵のあったところにカーソルを合わせて売る。こうして2回鍵を売ると、10個になる。

③テンプルでボクシングの試合中に(ESC)を押すと坊さんの動きが遅くなる。

④レベル2のときにライフを999にする方法。キャラクタを作るときにライフを0にする。ゲームをスタートしたときにライフが1になっていたら、敵にやられないようにして(かなり難しい)経験値をためてレベルアップする。

●覇邪の封印

へんてこパスワート3つ。「ASCII ASCII ASCII ……」と最後までくり返すと仲間は全員そろっていて魔法のアイテムがほとんどあり、お金は10万ちょっと、まじない師とアルゴの船がまであるのにキャラクタの状態がすごく変。「SSS……」と最後までSにするとお金もアイテムも0で自分1人でアギャーマの前に出現するのですぐ死んでしまう。「KGDナナナ……」と4文字目以降をすべて「ナ」にするとアイテムは地と冥の鍵以外すべてそろっていて、勇者達は4人ともいて、鍛冶屋と船があるのに、どこだかよくわからない変な場所に出現してどの方向にも進めない。

●バブルボブル

①隠しコマンド全部で17種。(1)「左上左右左左下右」→シューズを取った状態で始まる。(2)「左上上右左上上左」→30面までのラウンドセレクトができるように。(3)「右左左右上下下右」→自分が2人増える。(4)「上左下上下右上下」→シューズとキャンデー(ピンク)を持って始まる。(5)「下右下左上下下上」→85面までのラウンドセレクトができる。(6)「上上上左上上左上」→5人増える。(7)「右左下上左右上下」→シューズとキャンデー(ピンク、ブルー)を持って始まる。(8)「左下左右上左上右」→シューズとキャンデー(ピンク、ブルーオレンジ)を持って始まる。(9)「上左下左下上上左」→裏面(スーパー)へ行ける。これよりあとは裏面へ行くコマンドを打ちこんでから。(10)「下上左下左上下上」→シューズを取った状態で始まる。(11)「右右上上下左上上」→30面までのラウンドセレクトができるように。(12)「左下下下下右上右」→自分が2人増える。(13)「上右左左上上上下」→シューズとキャンデー(ピンク)を持って始まる。(14)「下左下上上左左右」→85面までのラウンドセレクトができる。(15)「上上左右上左下下」→5人増える。(16)「左下左上左下左上」→シューズとキャンデー(ピンク、ブルー)を持って始まる。(17)「右上右下右上右下」→シューズとキャンデー(ピンク、ブルーオレンジ)を持って始まる。以上。

②ボーナスステージにも時間制限があり、ぼんやりしてるとやられてしまう。また、ポーズをかけてほうっておくと、ボーナスステージは終わってしまい、つぎのステージの敵キャラが変色してしまう。

③無敵技。2人用プレイして1面でぜんちゃんを2匹やっつける。残った1匹はやっつけないで逆にわざとやられまくる。ゲームオーバーになっても、ジャンプと泡のキーを同時に押してコンティニューする。何度かコンティニュー

ウンチク　D'(ディーダッシュ)は死霊戦線の宇宙船バージョンといえばわかってもらえるかな？　まるで、映画「エイリアン」のようなので、ゲームをするまえに映画をみておくと、だいぶ楽にゲームができる、なはずはない。

をくり返しているとなぜか2匹とも無敵に。

●火の鳥

①隠しパスワード。「ILOVEHINOTORI」→無敵。「AUTOSHOT」→連射になる。「DOKODEMOMAP」→ステージマップがフルアップ。「FULLITEMDAYOON」→霊木と心の玉以外のアイテムが1つずつ増加。「GAOOOOOOOOOOH」→残り人数が10人増加。「HAYAME」→てんとう虫がフルアップ。「HANEYOKAGAYAKE」羽根がすべて輝く羽根に。「KINOOOIHITODANE」→霊木がフルアップ。「KOKOWADOKO」→エリアのマップが6回見れる。「METALSLAVE」→羽根が200枚に。「NANDANANDANANDA」→人数が減らない。「SUPERBALL」→心の玉がフルアップ。「TURBO」→スピードフルアップ。「ULTRABOX」→手箱がフルアップ。「ENDDEMOGAMITAINA」→エンディングに。エンディングのときに(HOME)を押していると、あけみからののメッセージが出る。

②Qバートをスロット2に差すと10倍カートリッジの代わりになる。

●ピンポン

向こう側コートから必勝のサーブが打てる。KONAMIという表示のMとIの真ん中あたりからフォアで打つと必ずサービスエースに。

●ファイアボール

ゲームオーバーにしてから(ESC)を8回押すと、フリッパーやスプリングなどの強さや台の傾斜角度を変えられるモードになる。

●ファンタジーゾーン

①タイトル画面で(STOP)を20回押してからスタートするといきなりエンディングに。

②ヘビーボムとファイアーボムに共通して使える技。ボムを1つ持ってそれを使わずにボスをやっつける。お金を集める場面でボムを2回出す(1つしかなくても出る)。するとつぎの面よりボムの表示が変になりいくらでも出る。

③1面のボスは口が弱点ということだが、じつはどこに当ててもやっつけられる。

●フェアリーランド

(STOP)でポーズをかけて(F4)を押しっぱなしにすると、スローモーションになる。同じように(F4)と(F5)を押しっぱなしにするといつもの倍の速さでキャラクタが動く。またポーズしてから(F4)と(R)を押すとゲームがリセットされる。

●プレイボール

リリーフ投手の出し方。バッターが構えるまえにジョイスティックのボタンを両方押してから(R)か(L)を押す。(R)だと右投手、(L)だと左投手が出ます。

●プロジェクトA2

ゲーム中に(D)(F)を同時に押すとピコピコ音がして、ドラゴンの残り人数が99人まで増えていく。また(D)(E)(F)のキーを同時に何度も押すと体力が満タンになる。

●ヘルツォーク

まず(ESC)(TAB)(CTRL)を同時に押す。こうしてからファンクションキーを押すと……。(F1)→自分のベースが負ける。(F2)→敵のベースが負ける。(F3)→お金が614400に。(F4)→機動歩兵のスピードがアップ。(F5)→この状態からぬける。

●魔王ゴルベリアス

①サウンドセレクト技。ゲームをスタートして右にどんどん進み洞窟から出る。そこから1画面外に出てまた戻ってくる。さっき洞窟から脱出した地点に行き、カーソルキーを左右交互に連打する。突然穴が開くのでそこに入る。

②タイトル画面の主人公の顔面を変形させる技。以下のコマンドを入力してリターンキーを押すとそれぞれのコマンドに合った(?)顔になる。ただし1回やっただけでは反応はなく、2回目にやっと顔が変わるので注意。「PAC」「JEMINI」「MIYAMOTO」「JANUS」「MOO」「HOMME」「YORIKI」「WAO」の8種類。

●魔城伝説

①残り人数が25人になり、3回だけ(SELECT)を押すと99カウント透明ができるコマンド。(I)(N)(SELECT)とカーソルキーの左右の5つを押しながら電源を入れる。そのままの状態でスペースキーでスタート。

②こちらは何回でも99カウント透明になれる

BGM　天国よいとこの軽快なBGMは、昔ヒットした曲を使っている。「帰ってきたヨッパライ」というのが、正式なタイトルだ。歌詞がまたすごい。すごいけど著作権にひっかかるので紹介はしないもんね。

コマンド。(Y)(SELECT)とカーソルキーの左右の4つを押しながら電源を入れそのまま待つとスタート。

●迷宮への扉

ライフと経験値が最初からたくさんある名前。「！！！！」「！！？！」「！！！？」「！！？？」の4種類ある。

●女神転生

①(F1)(F2)(F3)の3つのキーを同時に押しながら、中島を動かすと壁を通り抜けることができる。自由に動けるが、カーソルキーの場合は左右にしか動けないので注意。

②ゲーム中(ESC)を押すと今いるフロアのマップが画面の下のほうに表示されます。

③ゲーム中に(SHIFT)(CAP)(A)(M)(S)(X)の6個のキーを同時に押すとケルベロスを取ってもいないのに何度でも呼び出せるように。しかも制限時間が99になる。

●めぞん一刻(第1作)

①響子さんの女子高校時代の写真をこずえちゃんの家で見ると、花が何回でも取れる。四谷さんの写真でも可能だ。

②一刻館の1号室に行ってふすまを開けたら部屋を出る。お金を0にしてからまた1号室へ行くと一の瀬のおじさんがいる。

●メタルギア

①ゲーム中(F1)でポーズをかけて以下のコマンドを入力し(字間が開いている場合はスペースを押す)ポーズを解除するとそれぞれの効果が。「DS 4」→階級が1段階あがる。「ANTA WA ERAI」→最高の階級に。「HIRAKE GOMA」→カードが全8種類そろう。「INTRUDER」→武器が最高999個まで持てるように。「ISOLATION」→レーションが999個まで持てるように。

②武器やレーションなどのアイテムをどんどん取る方法。アイテムを取ったら(F1)→(F4)→(ESC)→(F1)の順番に押すと取ったはずのアイテムがまた現れるので、また取る。これをくり返す。

③メタルギアは足もとの左か右でプラスチック爆弾を16発爆破すれば倒せるがそれには順番がある。右→右→左→右→左→左→右→左→左→右→右→左→右→左→右→右の順だ。

●夢大陸アドベンチャー

ワープできる位置を全部報告。いずれも穴に落ちるとそれぞれの面にワープする。ステージ1はDIST237で→ステージ6へ。ステージ6はDIST145で→ステージ9へ。ステージ9はDIST335で→ステージ12へ。ステージ13はDIST355で→ステージ15へ。ステージ15はDIST77で→ステージ18へ。ステージ18はDIST413で→ステージ21へ。

●ラスタンサーガ

デモ画面で主人公がアイテムを取ったらすぐにスタートすると取ったアイテムを持っている。

●リバイバー

リドラの森でダシリアヴという人面樹を切りつけると幹の部分だけ消えて枝だけが残る。もちろん英雄度は大幅にさがる。

●レプリカート

タイトル画面で(1)(5)(0)を押しながらスタートすると3つのことが起こる。1つ目はファイアーパックが最初から付いていること。2つ目は(STOP)でポーズしてから(Y)や(INS)で背景の色が変えられること。3つ目は同じくポーズしてから(E)(N)(D)の順番に押すとエンディングになること。

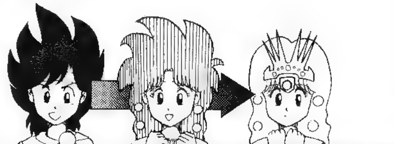
●ロボレス2001

スカイハイをかけられる状態にして、敵と自分がリングの両端にわかれたときに、(>)と(?)と(−)を同時に押す。ロボットが変形してボーナス5000点が入る。

●ロマンシア

①ゲーム中に(F1)を押すとスピード調節モードに、ゲームオーバー時に(SHIFT)を押すとコンティニューになる。

②主人公がセリナ姫になる。MSX1版の場合タイトル画面で幕があがっているときに(GRAPH)と(＊)を押しながらスタート。MSX2専用版の場合(SELECT)と(＊)と(Z)を押しながらスタート。



ファミコン版との違い　ファミリーボクシングはファミコン版とMSX版とでは、細かいところがけっこう違う。もっとも、ファミコン版の欠点を補うためにそうなっているのだ。これはMSX版のほうが買いかもしれない？



ゲーム百字軍の由来　そもそものきっかけは『ハイドライド３』だった。MファンのFFBのボスがとあるプログラマにPACにセーブしたキャラを強くしてほしいと依頼した。時に、昭和63年２月のことである。⇨次ページへつづく

HB-F1で変な文字を出す

最近なんだか隠しコマンドがやたらはやっていて、なかには隠しコマンドのあるMSXまである。それが、ソニーのHB−F1だ。隠しコマンドとはいっても、発売後すぐにある某MSX専門誌で発表されたりしたので知っている人も多いだろう。

念のため、問題の隠しコマンドのおさらいをしておこう。F1の電源を入れてすぐ、PとYのキーを押しっぱなしにしていると、下の写真のような、ユニークな文字のクレジットが現れ、最後に「It's a SONY.」としゃべる(/)のだ。この声はテレビのCFでよく聞くあの声そっくり。こういう遊び心ってなんだか刺激されちゃうね。

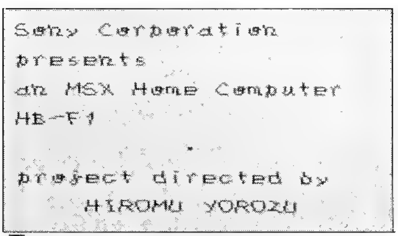
「いっつぁそにぃ」の仕掛けをちょこちょこっと探ってみると、なんと取扱説明書にも書いてない16Kの隠しROMがあった。問題のクレジットデモ用のプログラムやこのクレジットで使っている文字のフォント(字体)はこのROMに入っているのだ。

これを利用して、百字軍では「F1が変な文字になる」プログラムを開発した(右上の写真)。このプログラムをRUNすると、右下の写真のように全部の文字を表示して、それ以降はSCREEN文を実行するまではF1の文字がずっとこの変な文字になる。

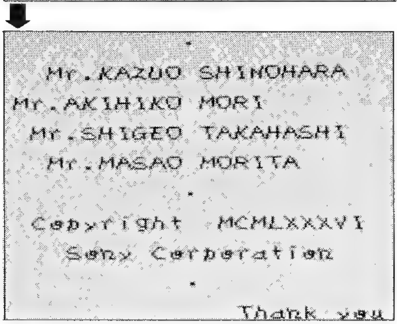
ちなみに、プログラムの行18以降を削除してからRUNすると、電源を切るまではずっとこの文字のままでいるので、いたずらに活用してほしい。

最後に注意。このプログラムはソニーのHB−F1以外の機種で実行すると、はっきりいって「字」にならなくなる(HB−F1mkIIやHB−F1XDでもすこし改造すればできるらしいのだが、いまのところやり方は不明だ)。

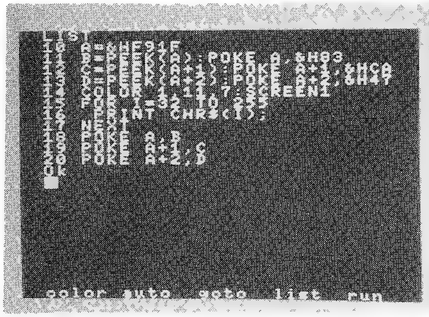
F1以外のユーザーでどうしてもこの変わり文字を使ってみたい人は、下の写真を参考に自分でパターン定義してください。



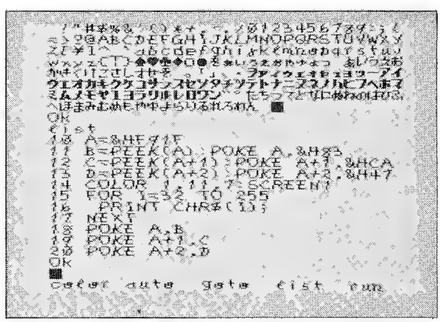
↺変な文字のクレジットが縦にスクロールしながら表示されていく



↺最後まで表示し終わると「いっつぁそにぃ」としゃべるのだった



↑F1で変な文字を出すプログラムのリスト。すごく短いね



↑変な文字を出すプログラムをRUNするとこんな画面になる/

⇨　FFBのボスのねらいは明白だった。十字軍の人気をすこしでもFFBに引きこみたかったのだ。と、ここまではフィクションである。まじめな話はこれからはじまる。「やーい、十字軍じゃこんなことできないだろう。」⇨次ページへつづく

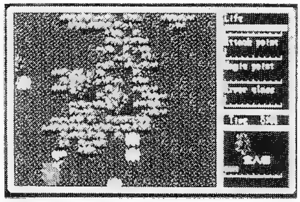
ハイドライト3のキャラをPACマジックする

PAC（パック）といったら、アドベンチャーゲームやRPGなど、セーブが必要なゲームのために開発されたSRAMだけが入っているカートリッジだ。ただ、どのゲームにも使えるわけではなく、アシュギーネの『虚空の牙城』や『復讐の炎』、そして『ハイドライド3』や『うる星やつら』などのPAC対応ゲームだけに使える。スロット1にPAC対応のゲーム、スロット2にPACをセットすれば、ゲームデータのセーブ・ロードがかんたんだ。

おもしろいのは、スロットにPACだけをセットしたときにBASICが立ち上がるところ。だから、ちょっとしたプログラムを作れば、PACにセーブされているデータを読み出したり、内容を書き変えたりできる。これが、いま名づけたばかりの「PACマジック」だ。

■PACで作るスーパーキャラ

このページのリストは、ハイドライド3の創ったばかりのキャラをパワーアップさせるPAC用のプログラムだ。使い方は、①リストのプログラムを打ちこみ、テープかディスクにセーブする。②PACをセットした状態でハイドライド3でキャラを1人創る。③いったん電源を切り、今度はPACだけ(スロット2のセットしておくこと)にして電源を入れる。④PACマジックのプログラムをロードしてRUNする。⑤いま創ったばかりのキャラの名前を入力する(同じ名前があったときはキャラクタ番号の若いほうのキャラがマジックされる)。⑥うまくいけばOKと表示されるので、また電源を切り、PACをセットしたままハイドライド3を始める。



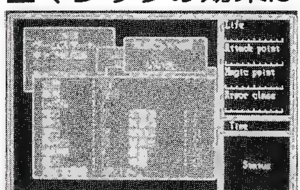
↑強くなったから食人樹もへっちゃらだ

創ったばかりのキャラが異様に強くなっているので驚くだろう(すでに強くなっているキャラには使わないように)。

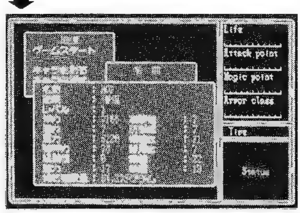
■PACマジックプログラムリスト MSX(RAM16K) MSX2

```
100 CLEAR 1000,&HD000:DEFINT A-Z
110 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD020
120 FOR I=0 TO 7:S=0:FOR J=0 TO 7:READ D
$:D=VAL("&H"+D$):POKE I*8+J+&HD000,D:S=S
 XOR D:NEXT:READ D:IF S=D THEN NEXT ELSE
 PRINT "DATA error in";I*10+180:END
130 INPUT"ﾅﾏｴﾊ";N$:B=0
140 IF B<4 THEN A=B*256+&H4000:C=0 ELSE
PRINT"ｲﾏｾﾝ!":END
150 D=USR(A+C)AND255:C=C+1:IF D<>ASC(MID
$(N$,C,1)) THEN B=B+1:GOTO 140
160 IF C<LEN(N$) THEN 150
170 FOR I=0 TO 5:AA=A+VAL("&H"+MID$("1E2
014163E40",I*2+1,2)):CL=USR(AA)AND255:CH
=USR(AA+1)AND255:POKE &HD038,CL:Z=USR1(A
A+1):POKE &HD038,CH:Z=USR1(AA):NEXT:END
180 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
190 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
200 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,00,13
210 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,FB,C9,206
220 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
230 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
240 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,1E,19
250 DATA 00,CD,14,00,F8,F7,FB,C9,228
```

■マジックの効果は



↑マジックするまえの創りたてのキャラ



↑マジックすると異様に強くなるのだ!

「はっはっは。十字軍よりずっとすごい。百字軍だ。」PACマジックのプログラムができたプログラマAは大声で笑った。「それ、もらった。」FFBのボスは大声で笑い続けるアホを無視してさけんだ。⇨次ページへつづく

ハイドライド3のキャラ超人化する

PACマジックでハイドライド3のキャラをどうせなら最強にしてしまえ！　というわけで、なりふりかまわず強くしてみた。どのくらい強いのかというと、ライフ、マジックポイント、経験値、持てる重量、使いこなす重量がすべて65535で、アタックポイントとディフェンスポイントが255。右の写真のようにグラフが画面からはみ出すくらいなのだ。前ページのPACマジックと違い、どんなキャラでもこの状態にしてしまう。

マジックの手順は、①スロット2にPACをセットしてから電源を入れる。②右のリストを打ちこむ。③打ちこみミスがないか確かめ、念のためセーブしてからRUNする。④PACにセーブされているキャラのリストが表示されるので、マジックしたい番号(1〜4)を入力する。⑤電源を切り、スロット1にハイドライド3をセットして電源を入れる。⑥マジックしたキャラでゲーム開始。⑦あきれる。

■うまくいかなかったときは

うまくいかなかったときは、どこかで打ちミスをしている。打ちこんだリストを再確認すること。そのときのヒントをならべておく。

(a)「DATA error in ××」と出て止まる。

⇒このときは行120か××の行にミスがある。

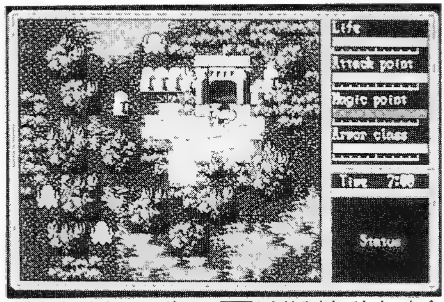
(b)キャラのリストがでたらめ。

⇒このときは行150〜行180以外のすべての行が要チェック。

(c)キャラが強くならない。

⇒④までうまくいったにもかかわらずキャラが強くならないときは、行160〜行180にミスがある可能性が高い。ミスによってキャラが消えることもあるので気をつけよう。

最後に、くれぐれも、超人化したキャラをゲームクリアの手段にしないように。うまく調整されたゲームバランスが台無しになって、まったくつまらない思いをするのがオチだから……。



⇧超人化したキャラ。グラフが画面からはみ出してしまった！

■ハイドライド3用超人化PACマジックリスト MSX (RAM16K) MSX2

```
100 CLEAR 1000,&HD000:DEFINT A-Z
110 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD020
120 FOR I=0 TO 7:S=0:FOR J=0 TO 7:READ D
$:D=VAL("&H"+D$):POKE I*8+J+&HD000,D:S=S
 XOR D:NEXT:READ D:IF S=D THEN NEXT ELSE
 PRINT "DATA error in";I*10+190:END
130 FORI=0TO3:P$="":FORJ=0TO15:P$=P$+CHR
$(USR(&H4000+I*256+J)AND255):NEXT:PRINT"
No.";I;:IFASC(P$)>31ANDASC(P$)<255THENPR
INTP$:P(I)=1ELSEPRINT"ﾀﾞﾚﾓ ｲﾅｲ":P(I)=0
140 NEXT:PRINT
150 INPUT "ﾅﾝﾊﾞﾝ";B:IFB>4OR0>BORP(B)=0TH
EN150ELSEA=&H4000+B*256
160 A$="25262728353614151617 1E1F20213E3F
4041":S=0
170 FORI=0TO(LEN(A$)-1)¥2:AA=A+VAL("&H"+
MID$(A$,I*2+1,2)):C=C+1:S=S+USR(AA)MOD25
6:POKE&HD038,255:D=USR1(AA):NEXT
180 POKE&HD038,(C*255-S+USR(A+255)MOD256
)AND255:D=USR1(A+255)
190 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
200 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
210 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,00,13
220 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,FB,C9,206
230 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
240 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
250 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,1E,19
260 DATA 00,CD,14,00,F8,F7,FB,C9,228
```

⇨　その瞬間、FFBに新しいコーナーができた。ゲーム百字軍である。百字軍はハイドライド3とアシュギーネシリーズのPACマジックをやって、それなりに人気がでてきた。が、そこで激ペナの波がやってきたのだ。⇨次ページへつづく

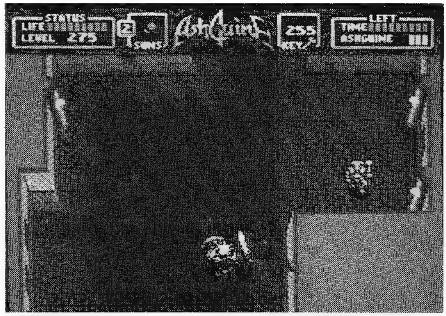
データ互換アシュギーネシリーズのキャラをパワーアップ。

データ互換とPACのこと

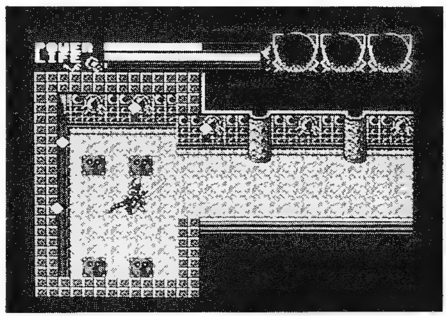
ここではPACにセーブされているアシュギーネのキャラクタを、『復讐の炎』ではLIFE(ライフ)を240、LEVEL(レベル)を15に、『虚空の牙城』ではLEVELを1257、KEYを255にしようと思う。が、一気にマジックしてしまうまえにPACを使ったデータ互換のことについてちょっと考えてながら、どうしてPACマジックができるのかを説明しておこう。

下のイラストは、内蔵SRAMのゲームとPACにゲームセーブするゲームの違いを表している。内蔵SRAMのゲームはそのゲームでしかSRAMを活かせないのだが、PACはSRAMだけでカートリッジが独立しているから、スロット1にセットするPAC対応ゲームならどれにでも使える。だからこそ、アシュギーネのようなデータ互換ゲームができるのだ。

そして、これもSRAMだけが独立しているからこそできる芸当なのだが(内蔵SRAMだと勝手にゲームが始まってしまう)、PACだけをセットして電源を入れたときにBASICが立ち上がる。PACのSRAMはBASICではふつうには使えないのだが(PACのSRAMがBASICの入っているROMと同じところにあるから)、ちょっとしたマシン語プログラムを加えるだけでBASICプログラムで内容を読み出したり、変更したりできる。だからPACマジックができるのだ。



↑『虚空の牙城』でのマジックしたキャラ。LEVELの4ケタ目が見えないくらい強くなっている



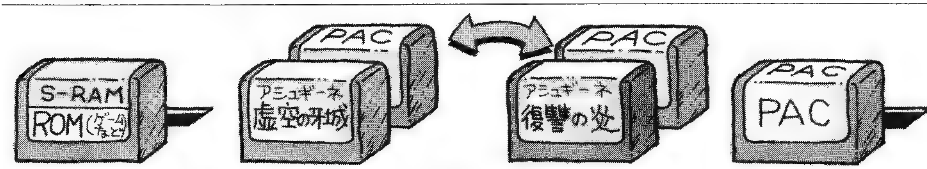
↑『復讐の炎』でのマジックしたキャラ。ステージ3ですでにこんなに強くなっているのだ

アシュギーネのマジック

では、アシュギーネをマジックしよう。右ページのプログラムだ。使い方は、

①打ちこんで打ちミスがないかよく確かめてからテープやディスクにセーブする

■PACマジックはなぜできるのか



内蔵のS-RAMカートリッジでは、S-RAMにセーブされたデータをそのカートリッジのソフトでしか使えない。

PAC対応のソフトでは、データをセーブしたS-RAMが独立したカートリッジになっているので、ソフトとデータを自由に組み合わせられる。だからアシュギーネのデータ互換が可能なのだ。

PACだけをスロットに差すとBASICになる。だからセーブしたデータをBASICで変更するPACマジックが可能なのだ。

⇨ プログラマAは激ペナにはまりにはまった。寝食を忘れ、病に倒れ、それでも激ペナをやっていた。その結果、すでにFFBよりもメジャーになっていたゲーム十字軍のページのなかに入れたのである。⇨次ページへつづく

②電源を切ってアシュギーネのキャラがセーブされたPACをスロット2にセットする
③PACマジックのプログラムをロードする
④RUNすると「ナンバンメ?」と聞いてくるので、マジックしたいキャラの番号を入力する
⑤「OK」と表示されたらマジック終了

あとはマジックしたキャラでゲームをはじめればいい。

前ページのPACマジックと同じように、リストに打ちこみミスがあると、大切なキャラをぱーにしてしまうので、RUNするまえに十分確認しよう。

■2つのアシュギーネ用PACマジックリスト MSX2専用(VRAM128K)

```
100 CLEAR300,&HD000:DEFINTA-Z:W=&HD038
110 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD020
120 FOR I=0 TO 7:S=0:FOR J=0 TO 7:READ D
$:D=VAL("&H"+D$):POKE I*8+J+&HD000,D:S=S
 XOR D:NEXT:READ D:IF S=D THEN NEXT ELSE
 PRINT "DATA error in";I*10+190:END
130 INPUT"ﾅﾝﾊﾞﾝﾒ";N:IFN<1ORN>4THEN130
140 A=&H5000+(N-1)*128
150 POKE &HD038,4:Z=USR1(A+44)
160 POKE &HD038,&HFB:Z=USR1(A+43)
170 POKE &HD038,&HFF:Z=USR1(A+22)
180 S=0:FORI=0TO126:S=(S+USR(A+I)AND255)
AND255:NEXT:POKEW,S:Z=USR1(A+127):END
190 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
200 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
210 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,00,13
220 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,FB,C9,206
230 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
240 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
250 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,1E,19
260 DATA 00,CD,14,00,00,00,FB,C9,235
```

■テープやディスクも活用

今回とくに設けたのは、PACにセーブされているアシュギーネのすべてのデータをテープやディスクに保存するためのプログラムだ。ただし、このプログラムに打ちこみミスがあるとPACに入っていたデータがすべて変になってしまう場合もあるので、とくに慎重にやってほしい(アシュギーネ以外のキャラまで壊れてしまう可能性があるのだ)。

(a)PACマジックのリストに、行番号125だけのものを追加したセーブ用プログラム(PACからテープやディスクへ)を作る。それとは別にPACマジックのリストに行番号126だけを追加したロード用プログラム(テープやディスクからPACへ)を作る。それぞれを別々のファイル名でセーブしておく
(b)まえの②と同様、PACだけをセットする。
(c)セーブ用プログラム、またはロード用プログラムをMSX本体にロードする。
(d)テープかディスクをセットしてRUNする(テープはセーブまたはロード状態にしておくこと、また、ディスクはフォーマット済みのものをドライブAにセットする)。

■アシュギーネ+PAC専用セーブプログラム(追加用)

```
125 A=&HD100:FORI=0TO511:POKEA+I,USR(&H5
000+I)AND255:NEXT:BSAVE"ASHPAC",A,A+512:
END
```

■アシュギーネ+PAC専用ロードプログラム(追加用)

```
126 BLOAD"ASHPAC":FORI=0TO511:POKE&HD038
,PEEK(&HD100+I):Z=USR1(&H5000+I):NEXT:EN
D
```

これで、セーブの場合は、ディスクやテープのなかにアシュギーネ関係のデータが保存され、ロードの場合は、保存してあるデータをPACにもどすことができるわけだ。

■使用上の注意

セーブ用、ロード用ともに自動的にアシュギーネのデータすべてをセーブ・ロードするので、部分的な選択はできません。

■うまくいかないときのフォロー

マジックがうまくいかないときは、リストのどこかに打ちミスがある。もし、うまくいかなかったときは、つぎのようにリストを調べよう。

・「DATA error in ××」と出て止まってしまう。
⇒リストの行120か××の行に打ちミスがある。
・キャラが強くならない。
⇒行130から行180にミスがある。

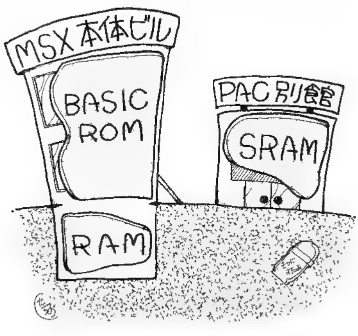
マジック用プログラム『マジシャン』

PACのSRAMとBASIC

いままでは、PACにセーブされているゲームデータを勝手に書き換えてしまうプログラムを使ってきたのだが、このへんでBASICとPACのSRAMの関係をすっきりさせて、自分でPACマジックできるようになろうじゃないか。そのほうがマジョックがずっと身近な話題になるし、マジック自体、けっこう楽しいゲームみたいなものなのだ。

まずはPACのSRAMとBASICの関係について。BASICとSRAMの関係は、下のイラストのように、本館と別館といった感じになっている。本館内は、「PEEK」や「POKE」を使って、ふつうに見たり書いたりできるのだけれど、こと別館に関しては、BASICだけではなにもできないのだ。そこで、泣く子もだまるマシン語にあいだに入ってもらうことになる(ほとんど電話回線を引くていどのかんたんなもの)。

白字軍では、だれもがマシン語を意識しないでもマジックできるように、本館と別館のあいだに入るプログラムを作った。『マジシャン』さえあれば、いままでは音信不通だったBASICとPACのSRAMのあいだに回線ができて、ふつうに読み出したり書きこんだりできるようになるのだ。これでマジックが身近になる。



■PACマジックできそうな対応ゲーム一覧

ゲーム名	データエリア
アシュギーネ〜虚空の牙城〜	⑤
アシュギーネ〜復讐の炎〜	⑤
イースII	①②③④
井出洋介の実戦麻雀	②
信長の野望《全国版》	①②③④⑤⑥⑦⑧
ハイドライド3	①
ファイアボール	⑧
ファミクルパロディック	⑥
プレデター	①
ヤシャ	⑦

SRAMと対応ゲーム

では、第2ステップとして、PACのSRAMとPAC対応ゲームの関係を整理しよう。まず、上の表は、FMパックを買った人なら見覚えのある、PAC対応ゲームとそのゲームが使っているセーブエリアの一覧表だ。ゲームごとに使っているエリアが違ったり、1本でいくつものエリアを使うゲームがあったりする。このエリアが重複しない場合は、1つのPACでいくつものゲームのデータをセーブできるのだ。

このエリアというのは、じつは下の図のように、8KバイトあるSRAMの中身を8つに分割して上から番号をつけたものだ。つまり、どんなゲームでも最低で1Kバイトのセーブエリアを持っているというわけ。エリアの右にある「&H4000」とかいうのは、そのエリアがは

■SRAMのアドレスとデータエリアの関係

アドレス	エリア
&H4000	エリア1
&H4400	エリア2
&H4800	エリア3
&H4C00	エリア4
&H5000	エリア5
&H5400	エリア6
&H5800	エリア7
&H5C00	エリア8
&H5FFF	

⇨ つぎなるヒーローはエディットステージだった。今度はプログラマAではなく、小林少年Aがはまった。彼がはじめに作ったステージがあまりにもできすぎていたためだ。最初にチョモランマを登ってしまったのだ。⇨次ページへつづく

じまるSRAM内のアドレス(番地)で、アドレス1つについて1文字ぶん、数字なら0～255までが入れられるようになっている。マジックするときは、エリア番号を目印にして、そのあとのアドレスにどういうデータが入っているのかを調べればいいのだ。

セーブエリアは、ゲームのパッケージやマニュアルに出ていることが多いので、セーブしたデータがどのへんにあるのかはかんたんに調べられる(エリアがわからないと巨大な迷路のなかで迷ってしまう)。

『マジシャンの機能』

最後の仕上げに『マジシャン』の機能を説明しよう。『マジシャン』は、BASICに2つの機能を加える。1つは「POKE」に代わる「CMD」という命令で、もう1つは「PEEK」に代わる「USR」だ。使い方は、

CMD (SRAMのアドレス),(書きこむデータ)(,(書きこむデータ)……)

⇨指定したSRAMのアドレスにデータを書きこむ。データを続けて書くと、指定したアドレスから順に書きこんでいく。また、データは0～255の数字のときはそのとおりに書きこみ、256～65535のとき(マイナスの場合も)は、特殊な書きこみ方をする(値を16進数の4ケタに変換して、前の2文字と後ろの2文字を逆にして書きこむ)。これはほとんどのゲームが大きな数字を特殊な方法で記録しているためで、たとえば、1000という数字は、「1000=&H3E8→E8 03」のようになるからだ。

USR((SRAMのアドレス))

⇨SRAMのデータを読み出す。たとえば、「A=USR(&H4000)」とすれば、変数AにSRAMの&H4000のデータが入る。

『マジシャン』の使い方

右の連続写真は『マジシャン』を使ってハイドライド3のデータを見て、てきとうに変更したところ。マジックする手順はこんな感じだ。

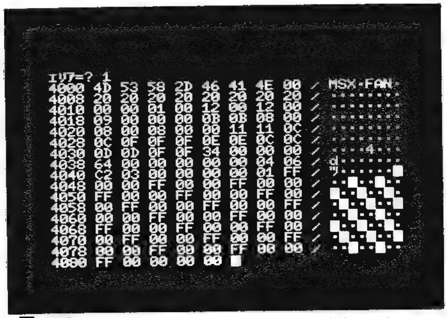
①マジシャンをRUNすると、いちばん上の写真のように「エリア=?」と聞いてくるので、見たいエリアの番号を入力する

②データがスクロールして見えなくならないように(STOP)キーで止めながら変更したいデータのアドレスを調べる

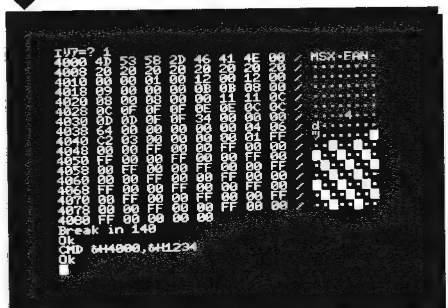
③データが見つかったら(Ctrl)+(STOP)でエリア内容の表示を中止して、CMD命令でSRAMの内容を変更する

④(F1)キーを押すと(GOTO100が入っている)、①にもどるので、データが変更されたかどうか調べる

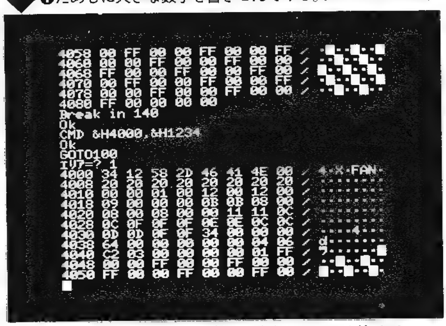
⑤ゲームを始めてマジックが成功したかどうか調べる。うまくいかなかったら①へもどる



↑『マジシャン』でハイドライド3のデータをみると……



↑ためしに大きな数字を書きこんでみる。&H1234は、



↑「34 12」というふうに書きこまれているのがわかる

⇨ そういうわけで、ゲーム百字軍はゲームにはまってしまった連中が、ゲームマニア向けの記事を作るページとして確立した。これもひとえに「つまらなかった」ほうに答えなかった読者のみなさまのおかげです。⇨次ページへつづく

打ちこむときの注意

マジシャンのプログラムはマシン語を使っているので、打ち間違いがあると打ちこんだものがすべてパーになるかもしれない。RUNするまえにかならずテープやディスクにセーブしておくこと。また、RUNするまえに、次ページの『新・打ちこみミス発見プログラム』で打ち間違いがないかどうかよく確認するといい。

打ちこみミスがないという自信がわいてきたら、PACをセットしていない状態でRUNしてみよう。「PACがありません」と表示されればOK。PACがないのに、「エリア=?」と聞いてくるようなら、どこかに打ち間違いがある。

うまくいっていたら、テープかディスクにセーブして、電源を切ってPACをセットする(スロットはどこでもいい)。マジシャンをロードして、RUNする。PACがセットされているのに、「PACがありません」と表示されるようなら、やはり打ち間違いだ。もういちど電源を切って打ち間違いがないかよく調べよう(電源を切らないとミスが直っても症状が変わらないときがある)。

ちゃんと「エリア=?」と聞いてきたら、1を入力して2〜3行表示し終わったところで(Ctrl)+(STOP)して、SRAMの&H4000〜の数文字ぶんをメモしておく。そして、CMD命令を使って&H4000〜&H4003の内容を変更してみよう。

CMD &H4000,&H12,&H5634,&H78(RETURN)

としてから(F1)キーを押す。するとまた「エリア=?」と聞いてくるので、1と入力する。SRAMの&H4000からのデータが、

4000 12 34 56 78

となっていれば、『マジシャン』は正常に動いている。こうならなかったら、もういちどリストを確認しよう。

■マジック用プログラム『マジシャン』MSX MSX2(RAM16K)

```
10 CLEAR 1000,&HD500:DEFINT A-Z:DEFUSR=&
HD500:GOSUB1000:A=USR(0)
20 IFA=255THEN"PACが みつからない!":END ELSE K
EY1,"GOTO100"+CHR$(13):SCREEN0:WIDTH40
30 :
100 INPUT "エリア=";A:IF A<1 OR A>8 THEN 10
0 ELSE AD=(A-1)*&H800+&H4000
110 FOR I=0 TO 255:PRINT HEX$(I*8+AD);"
";:P$=""
120 FOR J=0 TO 7:D=USR(I*8+J+AD)
130 IF D>&H2F AND D<>&H7F THEN P$=P$+CHR
$(D) ELSE P$=P$+"・"
140 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(D),2);" ";
150 NEXT:PRINT "/ ";P$
160 NEXT
170 END
180 :
1000 FORI=0TO16:S=0:FORJ=0TO15:READD$:D=
VAL("&H"+D$):S=(D*J+I)+S:POKE&HD500+I*16
+J,D:NEXT:READSS:IFS<>SSTHENPRINT"DATA M
ISS in";I*10+1010:END ELSE NEXT:RETURN
1010 DATA 3A,26,D5,B7,28,01,C9,F3,CD,8C,
D5,32,F8,F7,21,21,16809
1020 DATA D5,11,0D,FE,01,05,00,ED,B0,21,
55,D5,22,9A,F3,FB,16984
1030 DATA C9,F1,C3,28,D5,00,00,00,CD,2F,
54,ED,53,53,D5,CF,15307
1040 DATA 2C,CD,2F,54,E5,D5,2A,53,D5,7B,
CD,6A,D5,D1,7A,B7,19166
1050 DATA 28,05,23,7A,CD,6A,D5,23,22,53,
D5,E1,2B,D7,FE,2C,16529
1060 DATA 28,DD,C9,00,00,CD,75,D5,2A,F8,
F7,3A,26,D5,CD,0C,15872
1070 DATA 00,32,F8,F7,97,32,F9,F7,FB,C9,
5F,3A,26,D5,E5,CD,20371
1080 DATA 14,00,E1,FB,C9,21,FE,5F,1E,4D,
3A,26,D5,E5,CD,14,15107
1090 DATA 00,E1,23,3A,26,D5,1E,69,CD,14,
00,C9,01,00,04,21,7323
1100 DATA C1,FC,C5,E5,7E,CB,7F,20,06,79,
CD,BF,D5,18,03,CD,15255
1110 DATA AF,D5,E1,C1,D8,23,0C,10,E9,3E,
FF,32,26,D5,C9,E6,17636
1120 DATA 80,B1,06,04,C5,CD,BF,D5,C1,D8,
C6,04,10,F6,C9,32,17293
1130 DATA 26,D5,CD,D9,D5,28,0D,CD,75,D5,
CD,D9,D5,20,05,3A,15233
1140 DATA 26,D5,37,C9,3A,26,D5,A7,C9,21,
00,40,3A,26,D5,E5,14219
1150 DATA CD,0C,00,E1,32,27,D5,1E,4E,3A,
26,D5,E5,CD,14,00,12356
1160 DATA E1,3A,26,D5,CD,0C,00,FE,4E,F5,
3A,27,D5,5F,3A,26,12682
1170 DATA D5,21,00,40,CD,14,00,F1,C9,00,
00,00,00,00,00,00,4696
```

■新・プログラム確認用データ

(使い方は143ページを参照してください)

10>226	20>236	30> 34	100> 65
110> 33	120> 52	130>180	140>225
150> 61	160>143	170>133	180> 34
1000> 17	1010> 57	1020> 9	1030> 66
1040> 26	1050> 16	1060> 27	1070>255
1080>230	1090> 2	1100>170	1110>192
1120> 74	1130>138	1140>108	1150> 26
1160> 12	1170> 83		

⇨ 理性と個性で可能性を追求する(まるで知性を感じない表現だ)、ゲーム百字軍に明るい未来がありますように。百字軍向けのおもしろいゲームがどんどん発売されますように。毎晩祈っています。⇨次ページへつづく

新・打ちこみミス発見プログラムの使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム」は、BASICプログラムリストが1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するために作られたものです(●はリターンです)。

■テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。

②RUN●

③行番号と確認用データが表示される。

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。

④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データをくらべて同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので、リストで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。

・テープの場合

SAVE"CHECK",A●

(CSAVEではないので注意)

・ディスクの場合

SAVE"CHECK"●

■「打ちこみミス発見プログラム」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするので、行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を省略したりすると、その行は違うデータになります。使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープまたはディスクをセットし、

MERGE"CHECK"●

とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、

SCREEN 0:WIDTH40●

としておく。

④GOTO9000●

とすれば、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示し始める(「>」の左側が行番号、右側が確認用データ)。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。

⑥修正が終了したら④からの作業を繰り返す。

⑦データの違うところがなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに、

DELETE9000-9060●

として「新・打ちこみミス発見プログラム」を消去する。

⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをディスクまたはテープにセーブしてから、

RUN●

⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが出たら、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

■新・打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM Ver.2 ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

■新・打ちこみミス発見プログラムのプログラム確認用データ

```
9000> 34   9010>152   9020>153   9030>118
9040>134   9050>102   9060>???
```


⇨ そうこうしているうちに、百字軍のページは終わってしまった。とりとめもないことを長々と書いてしまったが、後悔はしていない。そうとも、われわれには2つの力があるじゃないか。悪知恵と、罵声に負けない脳天気な勇気だ!



新コーナータイトル未定特別版

Mファン本誌の新コーナーでスターになったのが岡山の**パピプペポンタ君は1年生。**彼の投書はもう3回も採用されもはや常連である。その特徴はハガキ1枚にびっしりと文字が書いてあること。読むのが難しいほど字が細かい。で、この本がでることを宣伝したらさっそくお祝い(?)のハガキをくれた。今回はハガキの表側と裏側でスクロール、じゃないや文字の書いてある方向が逆になっていた。

唐突ですがゲーム十字軍に5回載るとゲームを1本あげるというのはどうだろうか。し、しまった上下さかさまに書いてしまった。ゲーム十字軍が単行本になるらしいが880円は高すぎると思う。それにゲーム十字軍はMSX・FANにとって**アイスクリームなしのウエハウス**である。ゲーム十字軍が1人しゃしゃり出てもアイスクリームなしのウエハウス同様に食えないのである。ゲーム十字軍よ!! 増ページになったからといっておごるでない。おごる平氏は久しからず。MSX・FANあってのゲーム十字軍である。そこを忘れてはいけないと思う(よくわかりました。勉強させていただきます。でもいい本でしょといいつつこのあともっといじめられるので中略・ボス)。さて私は5月号でFFBと競いあうと書いたが9月号では十字軍11ページ、FFB5ページと2倍以上も差をつけている。油断禁物だがここで十字軍はFFBを無視してファンダムを新たなライバルとしようと思う。ファンダムは30ページと我が十字軍の約3倍である。しかし十字軍には強力なバックアップがない。そこで私は思いついた。FFBでさえもバボという一応女(?)がいるではないか。我が十字軍にもマスコットガールがいてもよいではないか。というわけでマスコットガールの募集だ。16歳～24歳で未婚の女性、B80以上、W64以下、H82以上、5人の男からカワイイまたは美しいといわれ、5人以上の女性から性格がよいいわれ、身長155～170、以上の条件を満たすものに限る。あて先は、**これから私を十字軍の女王様とお呼び! 私が美少女よ! マスコットガール**係だ。今私の心を表現すると「みかきもり 衛士のたく火の 夜はもえ 昼は消えつつ物こそ思え」だ。「もえ」は下二段活用動詞「もゆ」の連体形で「もだえ苦しむ」の意味だ。そう私は夜も昼もはげしく思い悩まねばならない恋に苦しんでいるのだ。顔にあわないという人もいると思うが君たちは私の顔を知っているのか? といいたい。ハンサムで身長170センチ、体重52キロのスリムな私を知っているのか? 気の弱い私は女子とあまり話したことがないので、誰か私と文通しませんか(おーい・ボス)条件は16～18歳の女子だ。あて先は十字軍の私の愛しの王子様 パピプペポンタ君と文通したい係だ。期待しないでまってます。ここまでスケベネタなしだ(めずらしい・ボス)。しかしスケベネタを書かないと載せてもらえないので書く。といってもネタ切れだ。私もそろそろ引退なのだろうか。そういえば日活がロッポニカとかなんとかいう変なものになってしまった。私もそろそろ見に行ける年になったのにないということだ。しょうがないので私は友だちの所に行き、裏ビデを見た。モデルの子はかわいかったが……(わわわ、あぶないので中略、ボス)。子供にわからん話をしてしまった。アブナクなりすぎたのでやめる。ここらへんはカットしてね(はいはいカットしたよ・ボス)。ところで9月号の2ページにセンサーキッドの広告があったが、温度センサーの応用例のところで、「温度センサーを窓のところにつけるだ

激ペナがなかったら　プロ野球ファンが発売されてしばらくして、激ペナの発売予告が出た。十字軍のソフトプレゼントもプロ野球ファンから激ペナへ変更する人があとをたたなかった。激ペナさえ出なければ、我が世の春だっただろうに。

け」と書いてあったが温度は日陰ではかるんだよ、ボケと思った。私もそろそろ引退するべきかな、とも思う。「老兵と消えさるのみ」だ。しかしまだ少しがんばるつもりだ。(岡山県/パピプペポンタ君は1年生)

すごいでしょ。　内容じゃなくって文章量の話。なにしろハガキ1枚にこんだけ書くんだから。今回はちょっと不調だったみたいなので、Mファンではボツになっていたのだ。そういえば彼はジンギスカンのディスクを希望したので送ったら、あとになってディスクドライブもほしいといってきたというおおボケものである。つぎは彼に影響を受けた人からの投書。彼がエッチCMの話題をしたのに対して反応。

8月号のパピプペポンタ君はするどい!　私もその意見に賛成だ。千年灸やフランスベッドの宣伝担当や、**11PMのカメラマン**になってみたいものだ。北海道の夏は短い。しかし脳天に血がまわらなくなるほど暑い。沖縄の人はもっと暑い夏をくるしんでいるのだろうか。TIMの皆さんはこの暑い中ご苦労様です。これからも楽しいMファンを作ってください。さやうなら。(北海道/MAX－MSX)

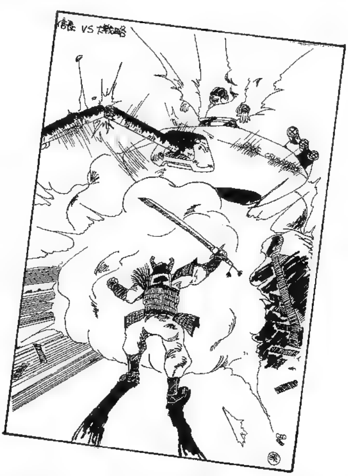
普通の人はこれぐらいしかハガキに書かない。パピプペポンタ君の文字がどのくらい細かいかわかったかな。さてつぎのハガキはわけがわからない。

つい最近のことであるが私は全長52センチ、体重2435トンもあるモグラをつかまえてしまいました。あまりに重いのでヒゲをつかまないと持ちあがらないほどだったのですが、コンロにひょいっとのせるとガス管にもぐりこみ、あっという間にガス管はつまっていました。東京ガスの人にちょっと見てもらうとつまっているのは水道管でした。という話を友達に聞いたのですが僕は信じていません。しかし本当にあった話なのかも知れないとも思ったりしています。ちなみにこれを誰にいっても「うそだろ」といわれます。さてこの話は本当なのだろうか!? おまけです。『天空の城ラピュタ』で最後の場面で落っこちながら破片にしがみつくムスカを発見しました。本っ当に芸が細かいですね。(大阪府/久保裕之)

ムスカというのは何だろう。きっとオタクの人しかわからんのだろうな。
ではここより下はイラストです。めずらしい白黒で書いたやつを紹介します。左から群馬県/GAME、千葉県/千葉優一、宮城県/鈴木大河の作品です。









新コーナータイトル未定

もう1つの遊び方　ヘルツォークを2人用でプレイします。歩兵以外作ってはいけません。当然、ゲームの進行はおそくなりますが、途中、文字通り血で血を洗う戦闘になります。これは仲のよくない人同士でやると、楽しさ倍増です。

あとがき…かな？

ボスです。どうもありがとう。買ってくれて。えっまだ立ち読み。いかんなぁ。こんなにいい本はほかにないよ。MSXのファンだったら1家に1冊はなくちゃ。

で、この本の元のMSX・FANはMSXに関する最新情報（ゲームの攻略、紹介やプログラム）がバンバン載っています（MSXユーザーは買うしかない！）。そして、攻略とはちょっと違うんだけど、おもしろいことが載っているのが『ゲーム十字軍』のページなのです。

ゲーム十字軍にはいろんなコーナーがあります。「ゲームのぞき穴」はウル技のコーナー。「通り抜けできます」はQ&Aのコーナー。それ以外のゲーム周辺情報は「新コーナータイトル未定」という欄外のコーナーに載っています。これらのコーナーは読者のみんなの投稿で成り立っているので、おもしろいことを知ってるという人はどんどんお手紙ちょうだい。

あて先は、〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。すごい情報には希望のゲームを、普通の情報には特製テレカをプレゼントします。

ではMSX・FAN本誌でまた会いましょう。さよ～なら（とういいつつ最後に原稿を書くのは超最新情報のページだったりする）。

〈発行〉 徳間書店

●PUBLISHER……山下辰巳

〈編集〉 徳間書店インターメディア（TIM） 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03-432-4471（代表）

●EDITOR……山森尚

●EDITOR IN CHIEF……北根紀子

●SENIOR CONTRIBUTING EDITOR……山科敦之

●SENIOR EDITOR……渋谷隆＋今野文恵

●EDITORIAL STAFF……上村治彦＋永吉敏男＋三浦昭彦

●ASSISTANT EDITORS……太田雅季＋小林英憲＋白戸知己＋高田陽＋引田伸一＋福成雅英

〈制作〉 ●ART DIRECTOR & COVER DESIGNER……AKIRA

●ILLUSTRATOR……中野カンフー！＋相沢コージ

●EDITORIAL DESIGNER……VERMILION＋井沢俊二

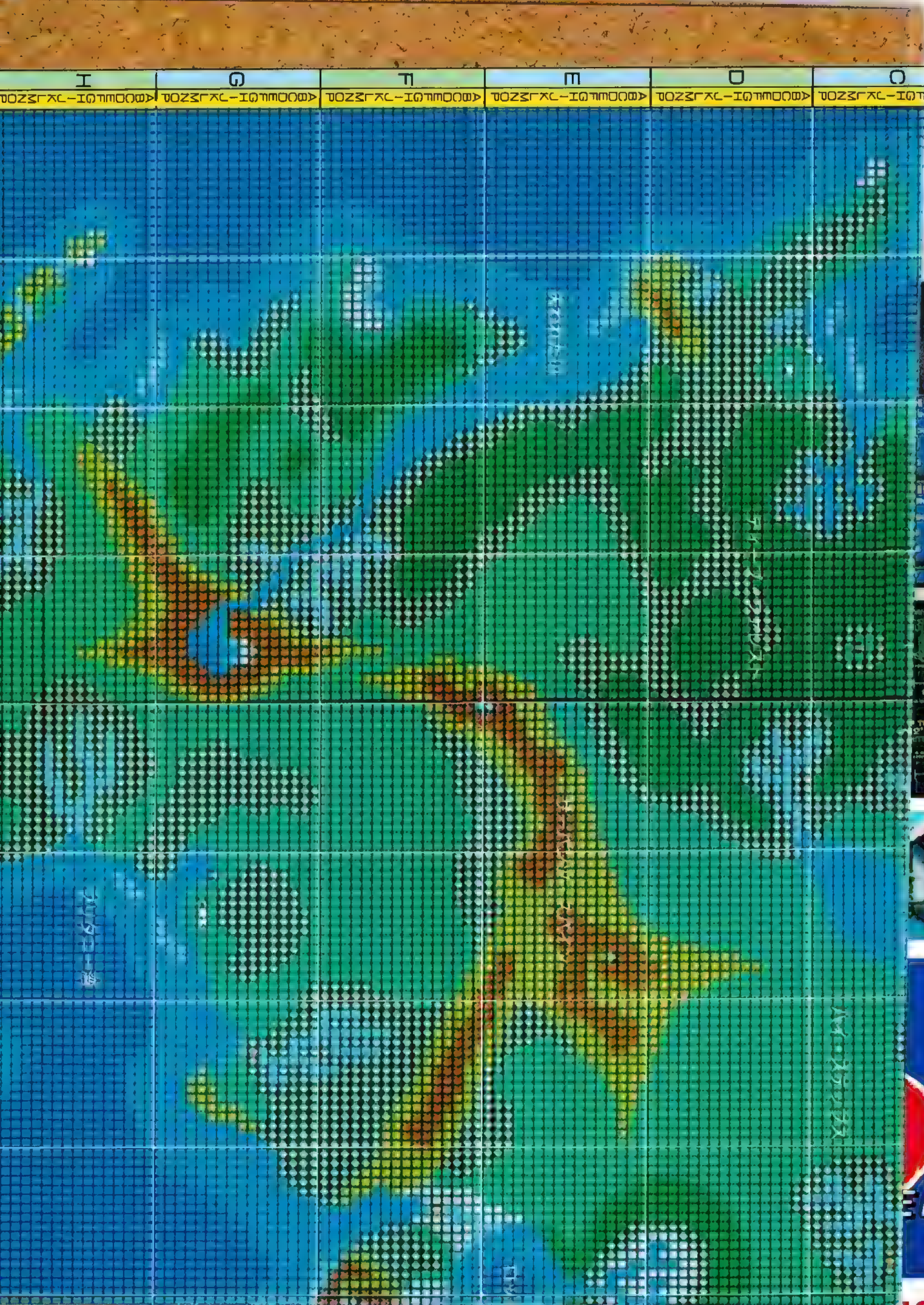
●FINISH DESIGNER……あくせす＋㈱ワードポップ

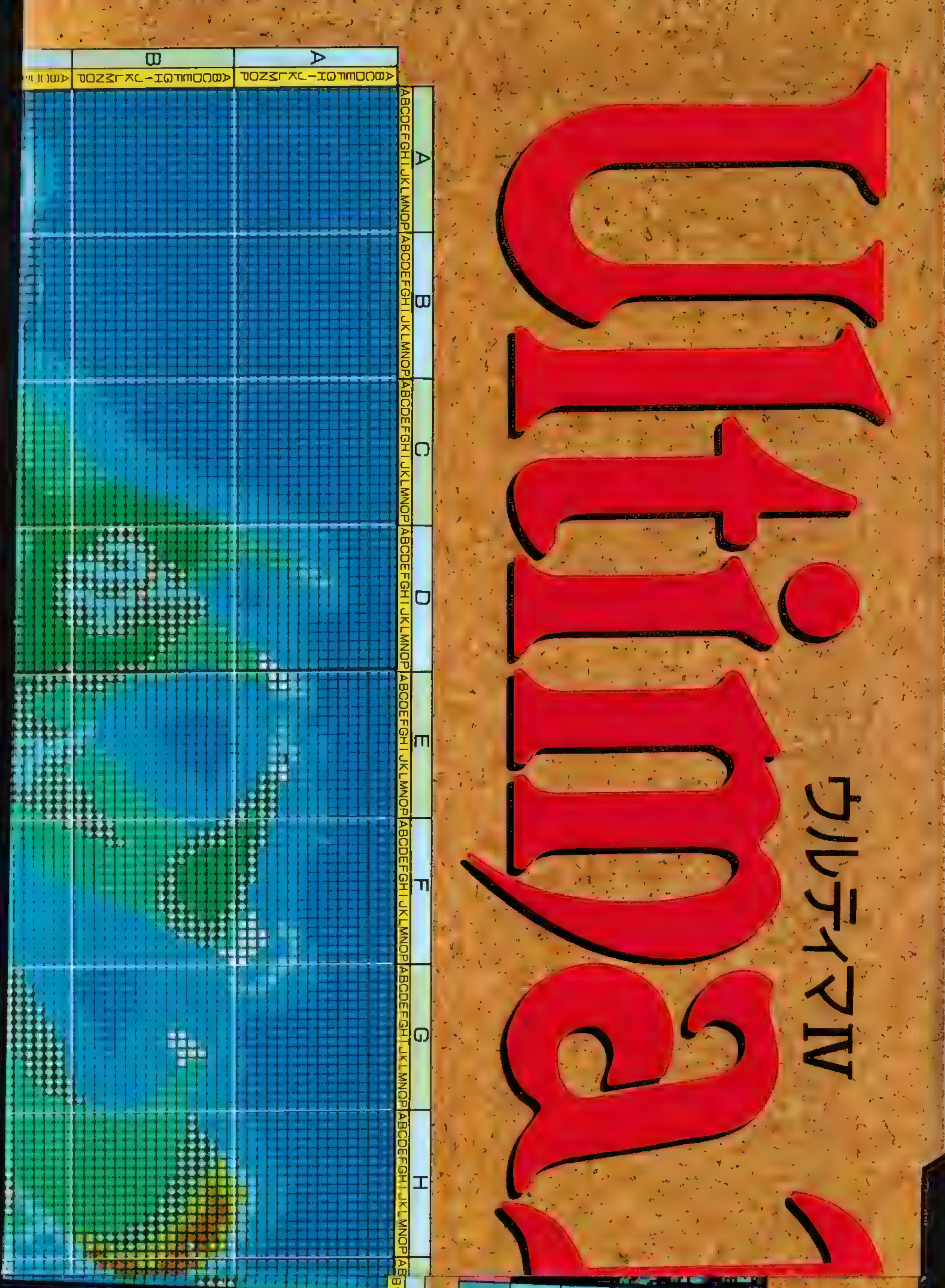
●PRINTER……大日本印刷㈱

〈協力〉 アイレム販売㈱／アイセル㈱／㈱アスキー／アルシスソフトウェア／㈱インフォマーシャル／㈱ウルフチーム／㈱エニックス／㈱エム・エー・シー／オメガシステム／カシオ計算機㈱／グレイト／㈱光栄／㈱工画堂スタジオ／コナミ㈱／㈱コンパイル／㈱ジャスト／㈱スキャップトラスト／㈱スクウェア／㈱全流通／ソニー㈱／㈱タイトー／㈱T&Eソフト／㈱テクノソフト／東宝アドセンター㈱／㈱徳間コミュニケーションズ／ドット企画／㈱ナムコ／日本テレネット㈱／日本ファルコム／㈱日本コンピュータシステム㈱／日本物産㈱／NEW SYSTEM HOUSE OH！／ハード／㈱パック・イン・ビデオ／㈱ハドソン／ビクター音楽産業㈱／フェアリーテール／㈱ブレイングレイ／㈱ポニーキャニオン／㈱マイクロキャビン／㈱マイクロネット／松下電器産業㈱／㈱リバーヒルソフト／㈱ログ

（50音順）

1988年11月15日発行　定価880円


H
G
F
E
D
C



1988年11月15日発行　定価880円

T&E SOFT®

Produced by
T&E SOFT
RACING TEAM



シグナルが赤から青へ変わる瞬間

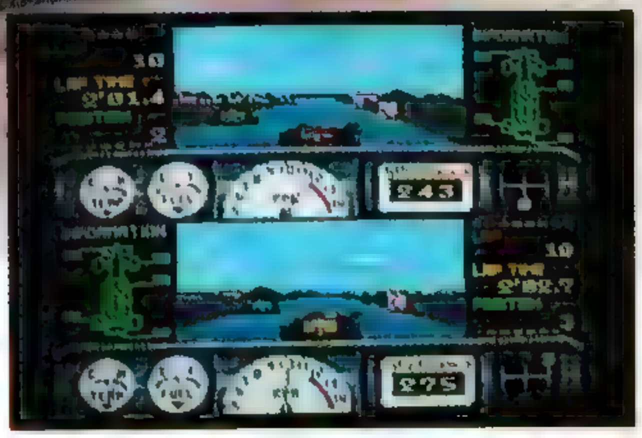
静から動へ………。

甲高いエキゾーストノートを残して

熱く燃える情熱が死線を超えて爆走する。

めざせ!! 栄光のグレイテストドライバー。







POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1 クランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。

★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。

★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。

★疑似3D表示による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)

★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。

★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。

★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。

★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。

★♪FM-PAC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。

★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

*マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン

ジー・ディー
GREATEST DRIVER

© 1988 T&E SOFT

MSX2 RAM64K以上 VRAM128K以上
3.5″2DD・2枚組 ¥7,800

T&E SOFT® INC
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区藤が丘1810番地 PHONE 052 773 7770

T&E マガジン No.19 請求券 十字軍 11月号



トクマ・インターメディア・ムック ゲーム十字軍 Vol.1 昭和63年11月15日発行 発行人 山下辰巳 発行 株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
編集人 山森 尚 編集 徳間書店インターメディア(株) 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
定価八八〇円

©徳間書店 1988 印刷 大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 66450-07

MSX・FAN

ゲーム十字軍 Vol.1

MSX・FAN編集部編著

徳間書店

特別付録 その2

激ペナ大会 全国版 参加チーム全データ＋おまけ

Mファン'88年10月号で行われた激ペナ大会《全国版》に参加したすべてのチームデータをここに発表する。おまけにいまのところウォッチモードでは無敗をほこる、百字軍ボス監督の「NOPPANTS3」も追加する。

敬称略ごめんなさい

- 北海道Ⓐ／藤井陽介 — TEAM NAME SESSION62 — 作者の所属する、6年2組の級友からなるチーム
- 北海道Ⓑ／三上一生 — TEAM NAME HOKKAIDOUS — 5チーム投稿。ディスク内予選をした結果残った
- 青森／木村誠 — TEAM NAME DRUGS — あへん、もるひねが塁に出て、こかいんが打点を
- 秋田／進藤亮 — TEAM NAME OSUSHIES — すしネタチーム
- 岩手／吉村博明 — TEAM NAME MOUNTAINS — 左腕のエースまっきんりー率いる山のチーム
- 山形／佐藤昭彦 — TEAM NAME WRSTREARS — レスラーチーム。エースはなぜか、てんりゅう
- 宮城／佐藤新八郎 — TEAM NAME PAPERS — かわすタイプのピッチングが光るエースはくし
- 福島／工藤慎也 — TEAM NAME Y O W A I — 明らかにウケねらいのネーミングだが……
- 栃木／長瀬政明 — TEAM NAME NOISE — ざーざーからぴーぴーまで3割8分以上がずらり
- 群馬／のり — TEAM NAME ZINTAIS — 右腕のエースみみたぶがなんだかいろっぽい
- 茨城／のら男 — TEAM NAME HUEYCOBRAS — 「大戦略」のユニットチーム
- 埼玉Ⓐ／熊地誠志 — TEAM NAME SAITAMAS — かわぐちが走りうらわが返す。あふれる郷土愛
- 埼玉Ⓑ／佐藤潤一 — TEAM NAME ALL POWERS — 各分野のスーパーマンを集めた強力チーム
- 千葉Ⓐ／勝又和則 — TEAM NAME JACKIES JR — 年令順の打順を採用した意味不明のチーム
- 千葉Ⓑ／千葉優一 — TEAM NAME ARMIES — 将軍を中心としたコワモテのするチーム
- 東京Ⓐ／江戸川区の圭一さん — TEAM NAME YAMANOTE — 駅名づくし。3割台の打者と2割台の打者が交互
- 東京Ⓑ／小島永孝 — TEAM NAME DENKIS — 電気製品。作者は秋葉原電気街のすぐ近くに住む
- 東京Ⓒ／仲野昭 — TEAM NAME BONOBONO — しまりすが強打者なのがほほえましい
- 神奈川Ⓐ／西入啓之 — TEAM NAME JUKUJUKU — 強力な予備校・塾のチーム
- 神奈川Ⓑ／後藤健 — TEAM NAME TOKYULINES — 私鉄東急の駅名チーム。負けたことがないそうだ
- 神奈川Ⓒ／藤井健一郎 — TEAM NAME MONSTERS — レトロな怪獣たちのチーム
- 新潟／原田成司 — TEAM NAME HARADAS — 4番に作者が入っているがドカベンチーム
- 富山／宮崎博 — TEAM NAME BASEBALLS — スポーツ用品メーカーをならべた業界チーム
- 石川／河合覚 — TEAM NAME EOS — カメラメーカーのチーム
- 福井／川村尚孝 — TEAM NAME KAISHA — 会社の人間模様を映し出すチーム
- 長野／丸山宏樹 — TEAM NAME MAGICS — ドラクエで使われる呪文のチーム
- 山梨／牧野公治 — TEAM NAME STRANGERS — 奇妙な名前。実在の名前をもじったものが多い
- 静岡／長津寛之 — TEAM NAME CITIES — 静岡県の市町村チーム
- 愛知Ⓐ／相良修二 — TEAM NAME ATOMICS — 原発問題チーム。原発問題の好きな編集部で人気
- 愛知Ⓑ／山下修 — TEAM NAME HARAGOORO — ハラグーロと読む。迫力満点の政治家のチーム
- 岐阜／新田幸吉 — TEAM NAME SHOGI — 将棋のコマ・戦法が並ぶ趣味のチーム
- 三重／龍鼻宏基 — TEAM NAME DRINKS — 清涼飲料水のチーム
- 滋賀／木内浩 — TEAM NAME GENSO — 愛機A1Fが壊れている作者が悲願をこめた
- 奈良／米井義晃 — TEAM NAME UTUNOMIKOS — 奈良的な古代日本にまつわる名称が並ぶ不思議
- 京都／はこやのみのきち — TEAM NAME JINS — 日本名大日本帝国海軍野球団。艦艇チーム
- 和歌山／GARMY — TEAM NAME SUN BOYS — 調味料のチーム
- 大阪Ⓐ／うさぎ — TEAM NAME TOMCATS — 作者を主軸にすえた、あだ名による友だちチーム
- 大阪Ⓑ／田村欣央 — TEAM NAME PHYSICS — 物理にちなんだチーム。ひかえの打者は変／
- 大阪Ⓒ／坂田匡 — TEAM NAME BLOODYS — 恐怖映画をテーマにしたチーム
- 兵庫Ⓐ／となりのトロロ — TEAM NAME H MEIBUTSU — 投手のこなみは大会1の投手と注目を集めている
- 兵庫Ⓑ／笠置幸一 — TEAM NAME EMPERORS — 歴代天皇のチーム。じんむ、めいじがかなめだ
- 岡山／大楠香織 — TEAM NAME CANDY21 — 大会唯一の女の子チーム。キャンディがならぶ
- 広島Ⓐ／三好昭 — TEAM NAME TABACOS — たばこ。打率が高い選手が多く破壊力がありそう
- 広島Ⓑ／土岡秀史 — TEAM NAME STATIONERY — 文房具(ステーショナリー)をもじったチーム
- 鳥取／林隆徳 — TEAM NAME AFRICA — アフリカの動物チーム
- 島根／小村宏史 — TEAM NAME MUSASHIS — 結成にいたる短編小説付
- 山口／原田哲郎 — TEAM NAME CREEPYS — 虫ケラチーム。戦ってるあいだじゅう体がかゆい
- 香川／松岡良和 — TEAM NAME KGW MANKEN — 香川大学漫画研究会のチーム
- 徳島／山下和士 — TEAM NAME JIDOSHERS — 作者の好きな車のチーム。左ハンドル車はLに
- 愛媛／越智良之 — TEAM NAME FROGGERS — 語尾もなんとなくカエルしているカエルチーム
- 高知／NAOYUKI — TEAM NAME DAIOHSHO — 将棋と巨人の選手が微妙にまざった。味わい深い
- 福岡Ⓐ／岩佐徳之 — TEAM NAME SEVENCURVE — 太陽にほえろの七曲署チーム。監督ゆうじろう
- 福岡Ⓑ／中西正祐 — TEAM NAME FANDAMS — ファンダム班が応援しいてた、常連のチーム
- 佐賀／深川浩 — TEAM NAME KOCHIKAMES — こちら葛飾区亀有公園前派出所のチーム
- 長崎／林信宏 — TEAM NAME VIDEOGIRLS — 18歳禁ビデオの女優のチーム。監督は村西だって
- 大分／河野真司 — TEAM NAME NORMALS — 選手それぞれの性格を名前にしたチーム
- 熊本／前田憲光 — TEAM NAME GERIRAS — 日本赤軍ゲリラの迫力あるチーム
- 宮崎／福留孝司 — TEAM NAME MIPORINS — 中山美穂の親衛隊チーム。スタミナ記入もれ
- 鹿児島／仮屋貴文 — TEAM NAME KOSIHIKARI — 米関係がとは思うが、何のチームかは不詳
- 沖縄／翁長隆夫 — TEAM NAME AMERICAN — 強そうなのをならべた。アメリカと直接関係ない
- ロンドン／Watt — TEAM NAME WATT — ロンドンから送られてきたのいで自動的に代表に
- 特別出場①／三重／堀内正栄 — TEAM NAME TORAZANSU — この大会の発案者のチーム
- 特別出場②／新橋／Mファン — TEAM NAME MSXFAN — 弱い。そのため特別シードで2回戦から参加
- 参考出品／浦安／NOP — TEAM NAME NOPPANTS3 — 強い。だが数字に遊びがないとの批判をあびた

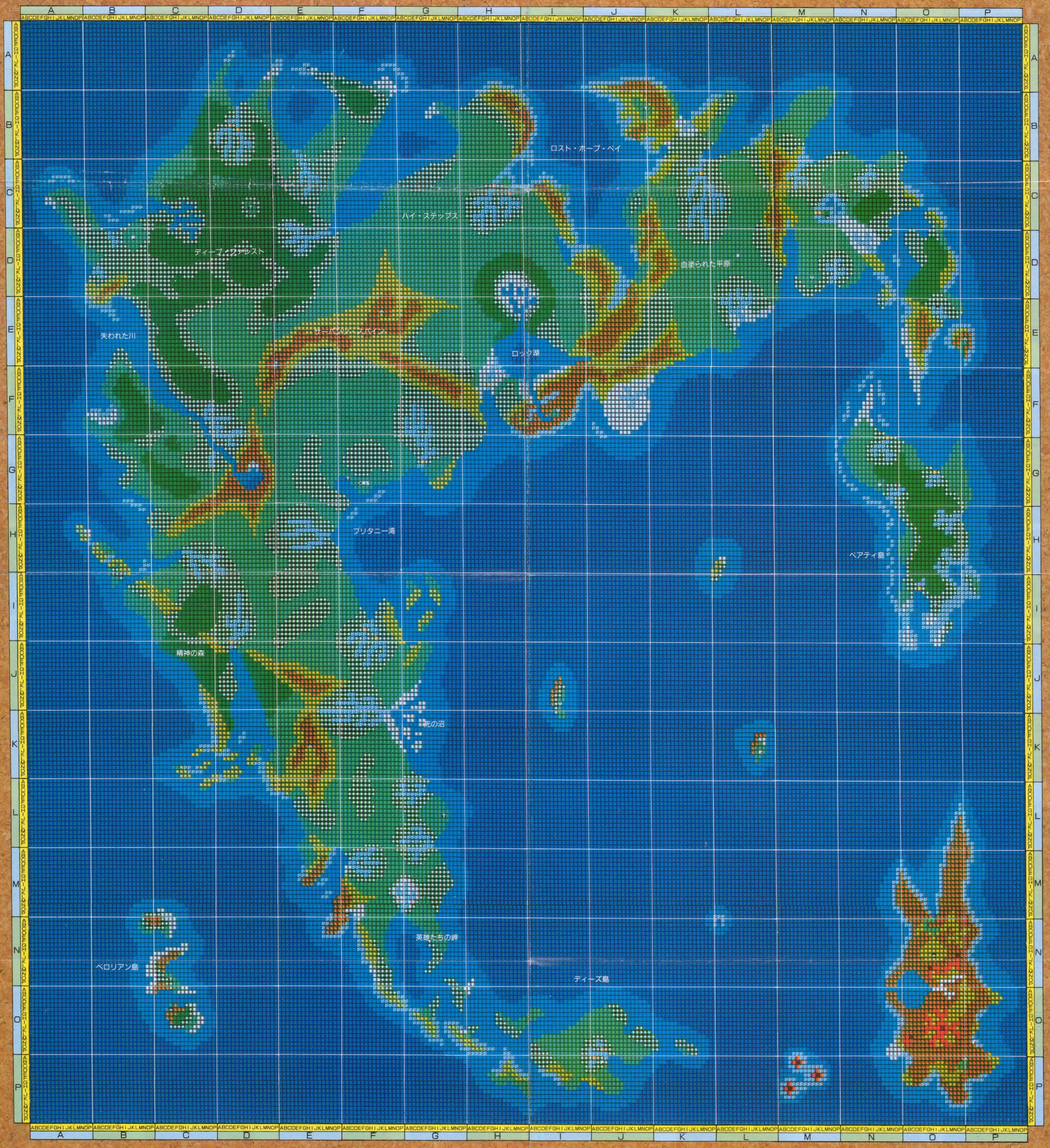
Ultima IV

ウルティマIV

MSX・FAN特製

ほどよく鮮明な

ブリタニアマップ



画面	マップ	地形	内容
		深い海域	陸地から離れている
		浅い海域	陸地に近い
		浅瀬／川	船が通れない
		沼地	移動速度が草原のほぼ半分。有毒ガスを放つ
		草原	ふつうに移動可能
		藪	移動速度が草原の4分の3
		森林	移動速度が草原のほぼ半分。見通しがきかない
		丘陵地	移動が困難
		山岳地	移動できない。見通しがきかない
		火山地帯	移動するごとにダメージ
		ダンジョン	ダンジョンの入口
		橋	草原と同じように移動できる
		城	ブリタニア城の入口
		宮殿	宮殿の入口
		町	町の入口
		村	村の入口
		神殿	神殿の入口
		廃墟	廃墟の入口
		アンク	?

特別付録その1

机に向かって攻略記事を読みふけっているだけでは、冒険世界の真実はわからない。アンクを握り、旅をはじめるとき、このポスターの真意が伝わるであろう。ここには、本当に別の世界があるのだ。

Ultima IV

ウルティマIV

MSX・FAN 特製

ほどよく鮮明なブリタニアマップ



画面	マップ	地形	内容	画面	マップ	地形	内容	画面	マップ	地形	内容	画面	マップ	地形	内容
		深い海域	陸地から離れている			藪	移動速度が草原の4分の3			ダンジョン	ダンジョンの入口			村	村の入口
		浅い海域	陸地に近い			森林	移動速度が草原のほぼ半分。見通しがきかない			橋	草原と同じように移動できる			神殿	神殿の入口
		浅瀬／川	船が通れない			丘陵地	移動が困難		CAS	城	ブリタニア城の入口			廃墟	廃墟の入口
		沼地	移動速度が草原のほぼ半分。有毒ガスを放つ			山岳地	移動できない。見通しがきかない			宮殿	宮殿の入口			アンク	？
		草原	ふつうに移動可能			火山地帯	移動するごとにダメージ			町	町の入口				

特別付録その1

机に向かって攻略記事を読みふけっているだけでは、冒険世界の真実はわからない。アンクを握り、旅をはじめるとき、このポスターの真意が伝わるであろう。ここには、本当に別の世界があるのだ。